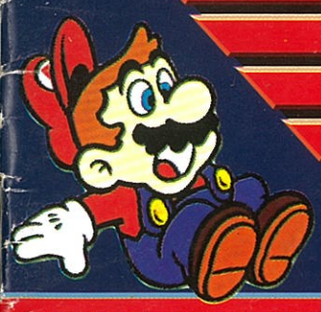
Revista Portuguesa dos jogos NINTENDO ™

N.º2 AGOSTO 1994 395$00

SUPER POWER



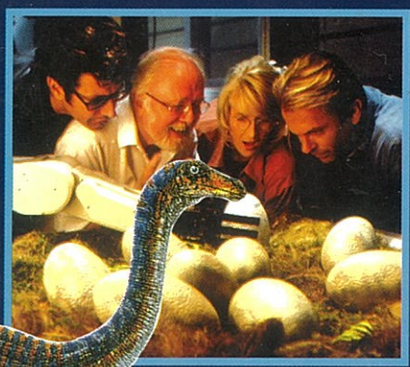
PREVIEWS

WARIO LAND
MISS PAC-MAN
STUNT RACE FX

TESTES

BATTLETOADS
YOSHI
TOM & JERRY

SOLUÇÃO



JURASSIC PARK

BUBSY

RES: 510$00 MADEIRA: 470$00

Club Nintendo

SUPER JOVEM POSTERS

N.º 2 480$00

JASON PRIESTLEY
LINDA PERRY
CINDY CRAWFORD
PEDRO ABRUNHOSA
SOUL ASYLUM
ACE OF BASE
PAULO SOUSA
JODIE FOSTER
TAKE THAT
JENNIE GARTH
PEARL JAM
MEL GIBSON
MARÉS VIVAS
AXL ROSE
ARNOLD SCHWARZENEGGER

N.º2 JÁ À VENDA

15 POSTERS GIGANTES

Nestlé Lion
Ataca esta Fera.

Editora Abril Morembi, Lda. Depósito legal: 64507/93 N.º registo 116896 Director-Gerente: Miguel Ribeiro e Silva

EDITORIAL

Olá, consoleiros! Cá estamos nós outra vez, com mais novidades, testes, soluções e tudo aquilo que tu precisas para jogares no teu *Nintendo*. Desta vez preparámos a solução do jogo *Jurassic Park*, com mapas e todos os passos necessários para conseguires colocar em ordem esses gigantes pré-históricos, que fugiram do Parque Jurássico após uma violenta tempestade ter derrubado as protecções que os seguravam. Como já deves ter passado os olhos pela página central, já encontraste um *poster* dos Battletoads, essas rãs loucas. Sabes que o Clube Nintendo está muito contente contigo? Mal saiu o primeiro número da SUPER POWER e choveram as cartas a felicita-los (e a nós também, é claro) pela ideia de fazer uma revista internacionalmente conhecida, dedicada exclusivamente aos jogos para as consolas *Nintendo*. Mas vamos ao que interessa. Para te resumir em poucas linhas o que vais encontrar neste número, começo por chamar a tua atenção para os testes deste mês, 12 no total, os *previews*, ou seja, as primeiras imagens de jogos que vão ser lançados brevemente no mercado mundial, e aqueles que estão em preparação para as consolas *Nintendo*, tanto europeias como americanas e japonesas, e claro está, toda a correspondência do teu Clube preferido. Deixei de propósito para o fim os truques e as dicas de que precisas para acabares os teus jogos, não apenas as do Clube, mas também as que enviam outros leitores, desejosos de dar a conhecer a todos os truques que foram descobrindo. E pronto, para o mês que vem cá estaremos outra vez. E agora vou dar um valente mergulho nas ondas do mar pois está um calor infernal... Ciao!

CÁ ESTAMOS NÓS!
Vamos estar contigo todos os meses para te falar das novidades

SUPER POWER – Propriedade – Editora Abril Morumbi, Lda. • Direitos exclusivos de comercialização: Publicações Abril Jovem SA • Director-Geral: Miguel Ribeiro e Silva • Director Financeiro: Carlos Meneses • Redacção: Paulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redactor), José Félix (Revisor), M. João Santos (Secretária) • Arte: Tina Bahner (Chefe), Ana Dulce Banha (Maquetista Principal), Paula Rodrigues (Maquetista) • Produção Gráfica: Paulo Duarte • Direcção Comercial: Luis Segadães (Director de Marketing e Circulação); Alexandre Correia; Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso • Publicidade: João Xara-Brasil (Director); Neves Silva; (Coordenador); Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos); José António Lopes (Coordenador de Materiais) • Assinaturas: João Pulido (Director); Betina Schmid (Arte • Redacção, Publicidade e Serviços Administrativos: Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-a-Velha • Telefone Geral: 414 30 78 (Busca automática) • Fax: 414 32 27 • Delegação Zona Norte (Publicidade): Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto • Telefs.: (02) 550 67 52, 550 75 73 • Fax: (02) 550 67 38 • Fotolitos e Montagem: NM – Estúdios de Artes Gráficas • Impressão: Gráfica Europam, Lda. • Distribuição: Deltapress – Soc. Distribuidora de Publicações, Lda. • Lisboa: Tapada Nova, Capa Rota, Linhó – 2710 Sintra • Telefs.: 924 04 47, 924 00 87 • Fax: 924 04 29 • Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9, Rua B, lote 227 – 4470 Maia • Telef.: (02) 941 76 70 • Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 113737 • Depósito Legal n.º 77859/94 • Tiragem: 20 000 exemplares • Editora Abril Morumbi, Lda., Inscrita na Conservatória do Registo Comercial de Oeiras sob o n.º 5028. • Número de Contribuinte: 500 871 647 • © Megapress/Editora Abril Morumbi • Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor. • NINTENDO ™, NES ™, GAME BOY ™, SUPER NINTENDO ™, SUPER NES ™, SUPER FAMICOM ™, são marcas registadas por NINTENDO CO, Ltd.

Solicitada auditoria ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE apct CONTROLO DE TIRAGENS

SUMÁRIO

CLUBE NINTENDO

Aqui já sabes o que vais encontrar. Os truques e as dicas que enviaste ao Clube, as ajudas que o Mario te dá, o *top* de vendas e das melhores pontuações, as cartas, os poemas, etc.

Correio do Clube 59
As respostas às tuas cartas e as frases mais engraçadas dirigidas ao Clube pelos fãs.

Alô, Mario..... 61
As ajudas que todos estão à espera para progredirem num jogo. O Mario tem sempre bons truques para vos ajudar.

Truques e Dicas 62
Os truques, as dicas e as *passwords* dos fãs do Clube Nintendo, estão aqui para que outros leitores possam usá-los nos seus jogos.

Top Ten e Pontuações Máximas 66
O *top* dos dez mais vendidos para cada consola e também o *top* das pontuações mais altas alcançadas pelos consoleiros, que o comprovam enviando uma fotografia onde se vê a pontuação que conseguiram.

NOTÍCIAS

Realizou-se no passado mês de Julho o Campeonato Nacional dos Jogos Nintendo. Dois dos jogadores participantes deram as suas opiniões sobre este campeonato. Para que fiques informado de tudo o que acontece no mundo *Nintendo*, recolhemos algumas informações dos jogos que estão em preparação.

Campeonato Nacional Nintendo 6
Notícias 8

TESTES

Ainda tens dúvidas quanto ao jogo que queres comprar? Estão que esperas? Lê já estes testes que preparámos para te ilucidar. Analisámos detalhadamente alguns jogos disponíveis no mercado português e damos-te algumas ajudas para começares a jogar mais facilmente.

Pilot Wings (Super Nintendo) 28
Mario Paint (Super Nintendo) 30
Kirby Pinball Land (Game Boy) 32
Battletoads (Game Boy) 33
Mortal Kombat (Super Nintendo) 36
Bubsy (Super Nintendo) 42
Yoshi (Nintendo) 46
Tom & Jerry (Nintendo) 48
Simpsons vs the World (Nintendo) 50
The Empire Strikes Back (Super Nintendo) .. 52
T2 – The Arcade Game (Super Nintendo) 56
Prince of Persia (Game Boy) 58

PREVIEWS

Abre bem os olhos pois as imagens que te vamos mostrar são inéditas. Referem-se aos próximos jogos que vão ser editados em breve, por esse mundo fora e em Portugal, para a tua consola. Nestas páginas apresentamos-te:

Ms Pac-Man (Game Boy) 9
Drop Zone (Super Nintendo) 10
Stunt Race FX (Super Nintendo) 12
Cool Spot (Game Boy) 14
Wario Land (Game Boy) 15

DOSSIER

Se ainda não conseguiste chegar ao fim desta aventura podes agora fazê-lo, seguindo as indicações que te damos neste *dossier*. Ajuda o Dr. Grant a derrotar todos os dinossauros e a restabelecer a tranquilidade nesse parque.

Jurassic Park (Super Nintendo) 17

SE TU JULGAS QUE COMES MUITO, ESPERA ATÉ VERES O KIRBY

Kirby™ é um herói de inúmeras aventuras e com um apetite devorador, que vai engolindo todos os inimigos à sua passagem. Um após outro, todos os obstáculos vão sendo ultrapassados, graças à sua enorme vontade de comer. Tu vais poder encontrar os jogos do Kirby™ para o sistema NES e também para o teu Game Boy™, em qualquer Agente Autorizado Nintendo®. E com a certeza de serem um rigoroso exclusivo Nintendo®. Com o Kirby™ da Nintendo® tu vais devorar os teus adversários.

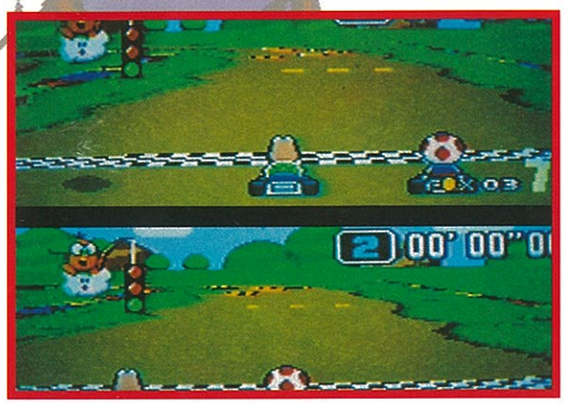
GAME BOY™

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.

CAMPEONATO

QUEM SERÁ O PILOTO MAIS RÁPIDO EM PORTUGAL

Realizou-se no passado mês de Julho o Campeonato Nacional Nintendo.

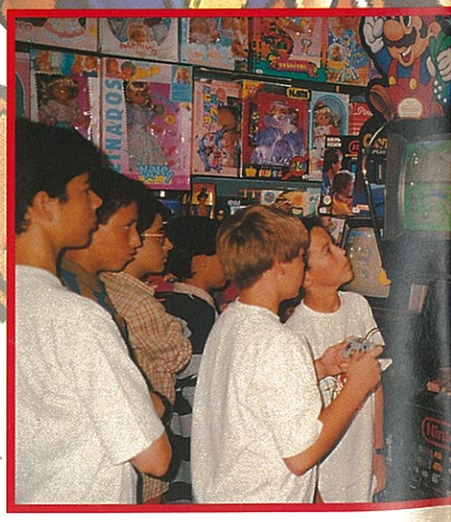


Com milhares de participantes, este campeonato foi um verdadeiro sucesso. Foram muitos os fãs da *Nintendo* que se dirigiram aos agentes autorizados, e puderam mostrar a sua perícia ao volante do *Super Mario Kart.* Espectaculares foram os despiques entre os vários pilotos que, procurando fazer o melhor tempo de prova do dia, atingiram velocidades completamente loucas... com alguns despistes à mistura! É que, para se ser mesmo o melhor de todos e ganhar superprémios, era preciso ter treinado muito em casa!

A equipa da Nintendo dirigiu-se a diversas lojas e gostou do que viu: desde o neto ao avô, a competição foi diabólica! Ninguém queria ficar em 2.º lugar! Entrevistámos dois candidatos a Campeão Nacional Nintendo, que nos deram as suas opiniões.

Pedro Miguel M. Franco
11 anos
Sócio n.º 6079

SUPER POWER - Então, já conhecias o jogo *Super Mario Kart*?
Pedro - Sim. Já conhecia das revistas do Club Nintendo e dos meus amigos que têm este jogo em casa.
S. P. – O que pensas do jogo?
P - É um jogo espectacular. É giro, divertido e tem uns gráficos muito bons. É uma loucura!
S. P. – Foi difícil conseguires o teu melhor tempo de prova?
P - Foi um pouco difícil. Ainda tinha treinado pouco, e os meus tempos não eram muito bons. Mas depois de vários treinos realizados aqui na loja consegui melhorar os meus tempos por volta, e atingir uma boa pontuação.
S. P. – Já tinhas participado alguma vez numa competição de jogos de vídeo?
P - Não. Nunca tinha ouvido falar de nenhuma competição. Às vezes procurava, mas nunca tinha visto nenhuma.
S. P. – Qual é a consola da Nintendo que tens?
P - Tenho o Super Nintendo e o Game Boy.
S. P. – Quantos jogos tens e quais os que preferes?
P - Tenho uns dez jogos e os que gosto mais são o *Mario Paint* e o *Super Soccer.*
S. P. – Com que frequência



NACIONAL Nintendo®

costumas jogar? Todos os dias?

P - Sim, quando posso. Quase todos os dias jogo, mas às vezes tenho de estudar. Sabes como é que é! Tenho de passar o ano. A Matemática é que eu não percebo nada daquilo, mas acho que já consegui passar para o 7.º ano.

S. P. – O que é que pensas sobre a Nintendo?

P - É a melhor marca de jogos de vídeo do mundo. Tem os jogos mais bem feitos, mais realistas e com os melhores gráficos de todas as marcas!

S. P. – Achas de poderás ser tu o novo Campeão Nacional Nintendo?

P - Tenho de treinar muito, mas talvez seja difícil, porque há muitos concorrentes em Portugal que fazem melhores tempos do que o meu.

S. P. – Queres enviar alguma mensagem aos outros concorrentes?

P - Desejo que joguem cada vez mais os jogos da Nintendo. E que comprem jogos que os ajudem a puxar pela cabeça e que os ajudem também nas aulas.

Ao campeão, quero dar-lhe os parabéns e que continue a treinar cada vez mais!

Bruno Filipe G. Dantas
11 anos
Sócio n.º 41 783

SUPER POWER - Já tinhas treinado antes de fazeres a prova *Super Mario Kart*?

Bruno - Treinei quatro ou cinco vezes até conseguir fazer bons tempos. Tive de ir jogar várias vezes a casa de um amigo meu.

S. P. – E o teu tempo de prova foi bom, ou achas que podias fazer melhor?

B - Com mais treinos tinha feito um tempo melhor. Ainda não tenho o jogo, mas vou comprá-lo para poder fazer melhor.

S. P. – Já participaste em alguma vez noutra competição de jogos de vídeo?

B - Não, nunca participei, nem nunca tinha ouvido falar.

S. P. – Costumas vir muitas vezes a esta loja experimentar as novidades da Nintendo?

B - Vinha às vezes para ver os jogos, mas por causa do campeonato venho muito mais vezes. E estou curioso para saber o tempo dos outros concorrentes!

S. P. – Estudas em que escola?

B - Na Escola Preparatória Quinta de Marrocos e estou no 6.º ano.

S. P. – Então diz-me lá, és bom aluno na escola ou só pensas na brincadeira?

B - Sou um aluno médio. Não gosto muito de estudar, mas quando tenho testes, tem mesmo de ser. Quando me dá na cabeça, vou jogar.

S. P. – Achas que a Nintendo ajuda a desenvolver as tuas capacidades?

B - Alguns jogos, como o *Mario Paint*, o *Chessmaster* ou a *Zelda*, obrigam-me a puxar pela cabeça. Ajudam-me a perceber e a gostar mais das coisas, em especial de certas disciplinas da escola.

S. P. – Tens esperança de vir a ser o novo campeão nacional Nintendo?

B - Depende. Se vier todos os dias treinar, até posso ser. Ainda tenho uma pequena esperança...

S. P. – Qual a mensagem que gostarias de mandar aos outros concorrentes?

B - Que comprem já qualquer unidade da Nintendo. Se não são sócios, que passem a ser, para apoiar mais a Nintendo e para que cada vez mais o nosso clube seja maior! ■

No momento do fecho desta revista, não tinha ainda sido possível apurar o Campeão Nacional Nintendo.
Mas está atento porque, na próxima SUPER POWER, poderás ver quem é o novo campeão e qual o seu tempo de prova. E não deixes de treinar, pois nunca se sabe quando é que serás desafiado para mostrares o que vales!

A SABER

PROJECT REALITY

Já não é surpresa, a nova consola da Nintendo será feita para cartucho, e não para CD como a tecnologia parecia dever impor-lhe. Peter Main, o vice-presidente da Nintendo of America explicou que a guerra, se é que havia guerra, não tinha razão de existir entre o cartucho e o CD, mas sim, entre o Silicon e a óptica. Se o Project Reality for concluído, os cartuchos terão uma capacidade de memória de 100 Mb, ou seja, cerca de cinco ou seis vezes mais do que um cartucho actual para a Super Nintendo. Tudo isso, evidentemente, por um preço equivalente ao de hoje.

CRAZY CHASE

KEMCO/SUPER FAMICOM

A data de saída deste jogo de acção está finalmente fixada. Desde o início deste verão, *Crazy Chase* estará disponível no Japão.

Neste jogo, encarnarás um adorável *clwon* (palhaço) que deverá salvar a sua bem-amada, raptada por um outro *clown,* muito menos gentil. Visualizarás o jogo a um quarto, o que não é muito corrente na Super Famicom.

Terás de realizar verdadeiras proezas técnicas para evitar as múltiplas armadilhas que surgirão no teu caminho. *Crazy Chase,* um jogo que se anuncia como genial. Veremos.

POPLE MAIL

INFOCOM JAPAN/SUPER FAMICOM

Em *Popple Mail* encarnarás um encantador gnomo dos bosques que parte em cruzada contra a adversidade.

Este jogo Infocom, previsto para o princípio do mês de Julho, será nem mais nem menos do que um jogo de acção de 8 megas.

Cheio de grafismos pequenos, *Popple Mail* deverá encantar os que gostam de jogos onde a aventura e a acção se misturam. Além de Mail, poderás encarnar duas outras personagens que virão importunar a vedeta deste jogo.

MAGIC POY POY

TAKARA/SUPER FAMICOM

Os jogos tipo *Tetris* parecem estar muito em voga ultimamente, pelo número crescente de jogos do género que irão sair para a Super Famicom.

Um dos próximos será *Magic Poy Poy* de Takara, o editor dos *Fatal Fury 2, Special* e *Art of Fighting*...

Neste jogo, terás seis espécies de blocos diferentes que cairão em grupos de quatro. O objectivo será de juntar um mínimo de três, na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Ainda não foi anunciada oficialmente a data de saída.

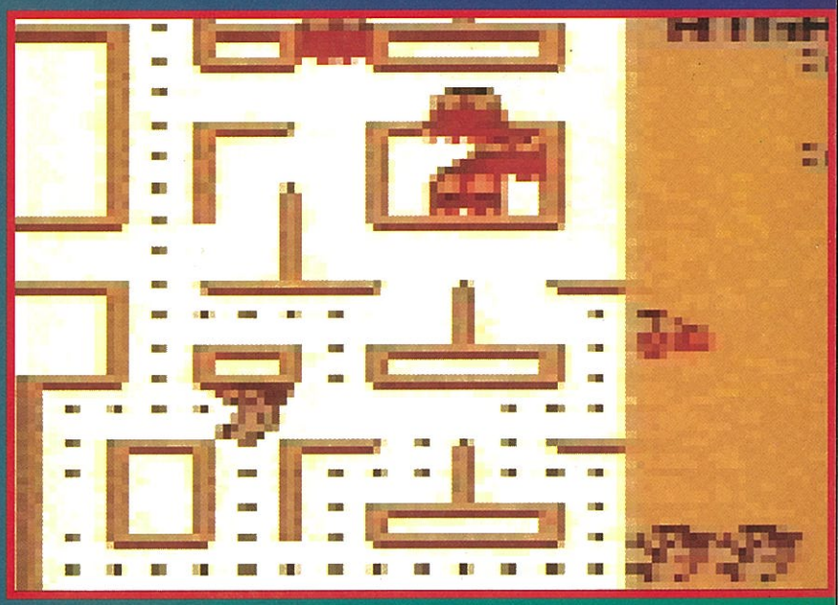
GAME BOY PREVIEW

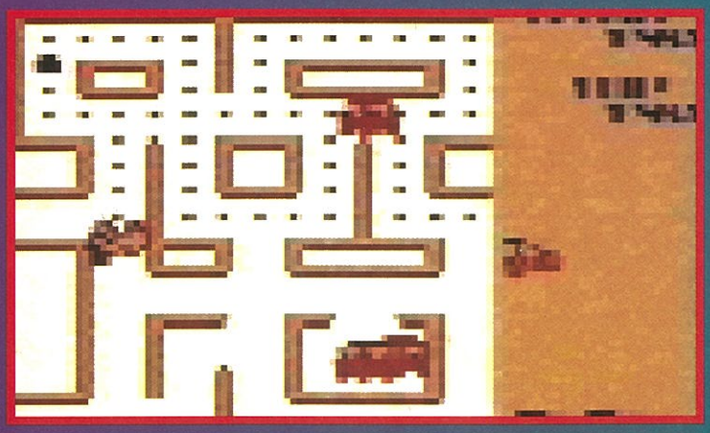
Ms PaC-MaN

O *Ms Pac-Man*... um nome nostálgico para os jogadores com muito "calo". Milhões de jovens gastaram parte da sua mesada com este jogo diabólico. Aos bons jogadores bastava uma moedinha para ficarem horas a fio em frente ao ecrã. Para a indústria dos videojogos foi a confirmação de que estávamos perante um dos negócios mais lucrativos e divertidos à face da Terra. Se tudo isto te passou completamente ao lado, é porque ainda és muito novo para te lembrares do Pac-Man. Recua até 1980... não havia o *Super Mario*, o *Starwing*, nem os jogos fabulosos que hoje conheces, as consolas ainda estavam numa fase inicial portátil e o Game Boy não passava de uma ficção.

A empresa Namco, decidida a participar nesta nova forma de diversão, construiu uma máquina chamada "Pac-Man", tinha de ser algo simples e aliciante. O objectivo da Namco foi atingido: para jogar *Pac-Man* basta comeres todos os pontinhos que se encontram espalhados pelo ecrã e fugires dos fantasmas que perseguem o pobre Pac.

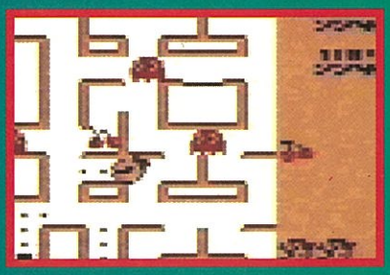
Pouco tempo depois, *Ms Pac-Man* repetia a ideia com o mesmo sucesso. Aumentou-se o número e a dimensão dos níveis, a dificuldade também foi acrescida e o protagonista mudou de sexo, passou a ser uma "atraente" bola com os lábio pintados de vermelho e trazia um belo laço à cabeça.

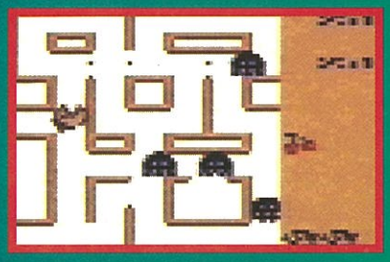




UMA DÉCADA DEPOIS...

Volvidos 13 anos, a Namco pega no mesmo tema e transporta-o para o Game Boy. A fidelidade ao jogo original imperou nesta produção, *Ms Pac-Man* continua a ser a mesmo bolinha amarela que se entretém a comer os frutos e a fugir dos fantasmas. Não podia ser mais simples e directo do que isto... Não obstante dos anos que nos separam do clássico *Pac-Man*, vale a pena espreitar este dinossauro dos videojogos. ■





Coloca os teus amigos na área de aterragem da nave para os abrigares.

Fim trágico: cortado em milhões de pixels...

DROP ZONE

Uma paisagem muito acolhedora, minas, uma nave que te persegue. Em resumo, corre tudo bem...

Bom dia, amigos da nostalgia! Esta informação é especial. Sim, especial, pois se pensarmos que a viagem no tempo existe, imaginamo-nos, muitas vezes, numa máquina enorme, até mesmo numa viatura. Mas não. Um cartucho de plástico com um circuito é suficiente para voltar alguns anos atrás. *Drop Zone*, mergulha-nos directamente no universo dos jogos que poderíamos encontrar há cerca de uma dezena de anos, particularmente em *Commodore 64*...

DE REGRESSO A DROP ZONE

Tu diriges um pobre cosmonauta numa nave espacial que terá de defender um planeta contra o ataque de terríveis alienígenas. Entre outras coisas, deverás recuperar os teus amigos que vagueiam em terra e transportá-los para a tua base antes que sejam mortos. O objectivo do jogo é apanhar o maior número possível do chão, evitando e destruindo os inimigos que andam nos arredores. Para isso, estarás armado com vários projectéis desde o simples raio *laser* ao lança-chamas, passando pelas bombas autoguiadas. À medida que vais avançando, o número de inimigos aumentará, bem como a dificuldade, o que te dará a oportunidade de encontrares nuvens radioactivas e outras gracinhas mortais.

Muda de armas, sendo caso disso, e utiliza o lança-chamas.

No interior destas bolas rodopiantes, está um item que é necessário recuperar.

Aqui está o nosso homem nas suas explorações. Possui um radar para se deslocar de um lado para outro do planeta.

As nuvens radioactivas não são amigáveis. Não, não são amigáveis.

DROP ZONE

Estas bolas de protecção serão úteis...

LEMBRANÇAS, LEMBRANÇAS...

À primeira vista, o jogo parece difícil, visto que ao mínimo contacto com os teus camaradas de jogo será sinónimo de destruição total... Sem contar com o número de níveis, o jogo deverá possuir alguma duração de vida. E o que dizer mais, senão que *Drop Zone* é um pequeno jogo que não víamos há muito tempo, que despertará os sentimentos nostálgicos dos velhos botas-de-elástico que nós somos. Resta saber se o prazer da nostalgia será também importante como o prazer do jogo. Veremos isso num futuro próximo, quando testarmos esta antiguidade viva... ■

No caso de não saberes, estás a ser perseguido por um míssil.

Assistes, impotente, ao bombardeamento dos teus amigos.

STUNT

O *Stunt Race FX* é simplesmente um dos jogos mais badalados dos últimos tempos, poucos tiveram o privilégio de assistir pessoalmente à demonstração deste jogo numa das feiras internacionais, mas já se contam aos milhares os potenciais compradores.

O sucesso de *Stunt Race FX* explica-se em duas palavras "SFX2" e "Argonaut". Vejamos em pormenor cada uma delas.

DO SFX AO SFX2

SFX é um componente electrónico dedicado à animação de objectos tridimensionais. Sem o auxilio desta peça não seria possível realizar o *Starwing* tal como hoje o conhecemos, com aquelas naves gigantescas a esvoaçar pelo ecrã a uma velocidade vertiginosa. SFX2, como o próprio nome indica, é uma versão melhorada do *chip* atrás mencionado. A velocidade foi aumentada para os 21 Mhz, o dobro do primeiro SFX.

Este notável progresso permitirá, num futuro imediato, a programação de jogos ainda mais rápidos, com mais objectos no ecrã e efeitos visuais ainda mais espectaculares, como a rotação a 360 graus.

ARGONAUT

Stunt Race FX foi produzido pela Nintendo, mas não podemos esquecer que a colaboração da Argonaut foi preciosa, senão mesmo imprescindível. Esta empresa desenhou o *chip*

SFX2 e cedeu os seus técnicos para a programação do jogo. A sua experiência na área da animação tridimensional inclui sucessos como o *Starglider*, *Afterburner* e o *Starwing*.

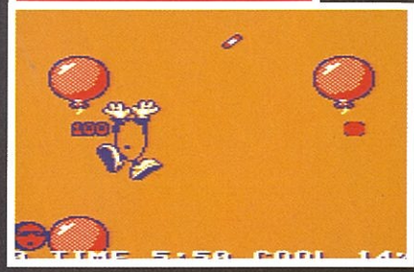
STUNT RACE FX

Já falámos de quase tudo, menos do próprio jogo, não é má vontade da nossa parte, mas o *Stunt Race FX* não é um jogo de palavras, mas sim de imagens e de acção. Seja como for, aqui tens uma pequena descrição. Podes escolher entre quatro corridas distintas, mais ou menos difíceis, consoante a tua habilidade de piloto. Os gráficos estão uma autêntica obra-prima. Os contornos dos carros estão próximos da realidade e têm cores abundantes. A animação é suave e os efeitos sonoros transportam-te para uma verdadeira pista. Podemos afirmar que este jogo aproveita todas as potencialidades do teu Super Nintendo. A Nintendo ainda está trabalhar nos últimos detalhes, mas aconselhamos-te a reservar já o teu *Stunt Race FX* porque este jogo vai ser um sucesso total! ■

COOL SPOT

Ao trabalho, carica, há muitas bolas à tua espera...

O espaço aéreo está cheio de balões de todo o género. Poderás agarrar-te a eles.



O teu amigo spot, Nick de seu nome, está preso. Acciona o ioiô rapidamente contra o cadeado para o libertares.

Este galináceo indolente enfia-se na sua concha. Sê herói e localiza-o sem remorsos.

O *spot* mais *cool* dos jogos de vídeo decidiu aparecer para o Game Boy, e como nós também somos uns tipos *cool*, vamos falar-te disso.

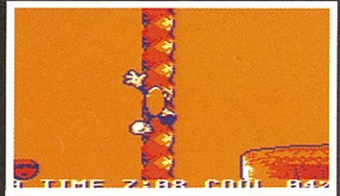
Para aqueles que não conhecem nenhuma versão deste jogo, informamos que é um jogo de plataformas tendo como protagonista a carica das garrafas de *7-Up*.

MISSÃO COOL

A nossa simpática cápsula vê-se ridiculamente armada de braços e de pernas, pois é universalmente reconhecido que este método é, de longe, o mais prático para nos deslocarmos (à excepção do chefe dos Anões que depois de algum tempo, decidiu deslocar-se na sua cadeira...)

A tua missão, se a aceitares, será recolheres o maior número de bolas vermelhas e, sendo caso disso, libertar alguns dos teus camaradas de jogo. Também podes disparar contra os teus inimigos, graças aos teus fabulosos ioiôs, armas extremamente temidas pelos bernardos-eremitas (crustáceo), caranguejos e outros animais. Para terminar, fica sabendo que o jogo deverá ter 11 níveis e que será testado no próximo mês. *Cool*, não é? ■

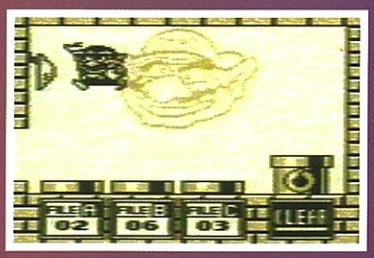
O nosso amigo pode tomar posições mais ou menos bizarras...



A subida pela corda é uma actividade saudável para um spot digno desse nome...

GAME BOY PREVIEW

WARIO LAND



SUPER MARIO LAND 3

Mesmo os próprios vilões são seres humanos, também têm sentimentos e necessitam de alguma atenção. É a ideia que a Nintendo pretende difundir no terceiro episódio da saga *Super Mario Land*.

Depois dos *Super Mario Bros*, *Dr. Mario*, *Super Mario Kart*, Mario "isto" e Mario "aquilo", chegou a vez do Wario o eter-

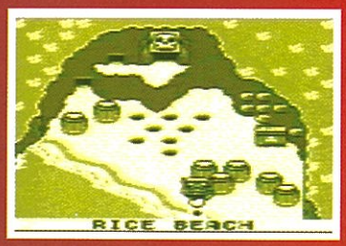
no inimigo do Mario, encabeçar o seu próprio jogo, nada de papéis secundários, aqui a estrela é ele e mais ninguém.

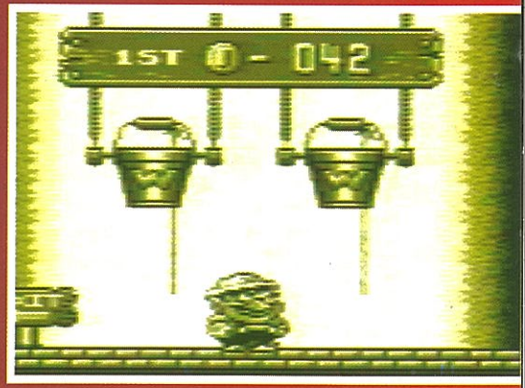
NASCEU UMA ESTRELA-WARIO

Além da alteração da personagem principal, a Nintendo introduziu outras novidades. Podemos salvaguardar a nossa posição, isto é, podes continuar um jogo anterior, sem que para tal tenhas que começar tudo de novo. Uma simples *password* coloca-te no ponto exacto onde tinhas deixado o Wario. Para abrir as portas não precisas de vasculhar todos os cantos à procura das chaves, podes simplesmente "comprar" a entrada com uma dezena de moedas. Os gráficos são excepcionais, Wario é ENORME! No minúsculo ecrã do Game Boy é possível distinguir o riso trocista e os olhos esbugalhados do Wario.

NA TERRA DO WARIO

Wario Land é uma terra misteriosa com muitos cenários, tem castelos medievais, lagoas, areias movediças, florestas, rios, plataformas para todos os gostos, aliás, essa é a especialidades do *Super Mario Land 3*. Cerca de 40 níveis asseguram uma boa variedade de paisagens. Também não vão faltar as vidas extras, os poderes e as situações divertidas. Não é preciso dizer mais nada, se estás farto dos mesmos heróis, às vezes são tão bons que até chateiam, não desesperes mais, só tens de esperar pelo Wario Land. ■





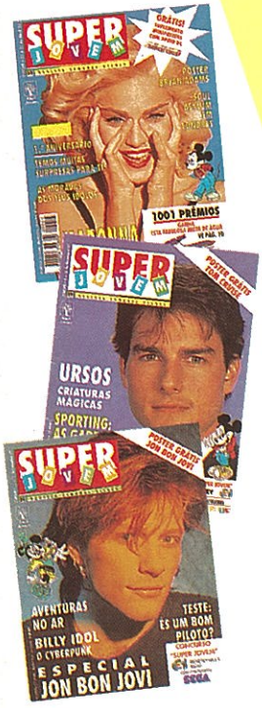
A SUPER JOVEM está a dar uma revista de *posters* gigantes por cada assinatura, com os:

Dimensões dos *posters*: 59 cm X 41.5 cm

GRÁTIS

JON BON JOVI
U2
VAN DAMME
SHANNEN DOHERTY
JOÃO PINTO
LUKE PERRY
AEROSMITH
NIRVANA
JAMES
GNR
4 NON BLONDES
CLAUDIA SCHIFFER
PEDRO LAMY
KEANU REEVES
MICHELLE PFEIFFER

Para qualquer esclarecimento telefona para o **(01) 414 32 08**



PREENCHE JÁ O CUPÃO DE ASSINATURA e devolve-o, junto com um cheque, num envelope, para: REMESSA LIVRE 1400, 2795 LINDA-A-VELHA (Não necessita de selo)

CUPÃO DE ASSINATURA COM DESCONTO

❑ **SIM,** quero assinar a **SUPER JOVEM** por 12 números, ganhando de imediato uma revista de ***posters*** igual à ilustrada nesta página. Garanto ainda cada **SUPER JOVEM** ao preço especial assinante de 199$00. Junto envio um cheque de 2390$00, à ordem de **Editora Abril (Portugal), Lda.**, ou prefiro que debitem no meu cartão VISA n.º: _____

Validade: _____ Assinatura: _____

Encarregado de educação: _____

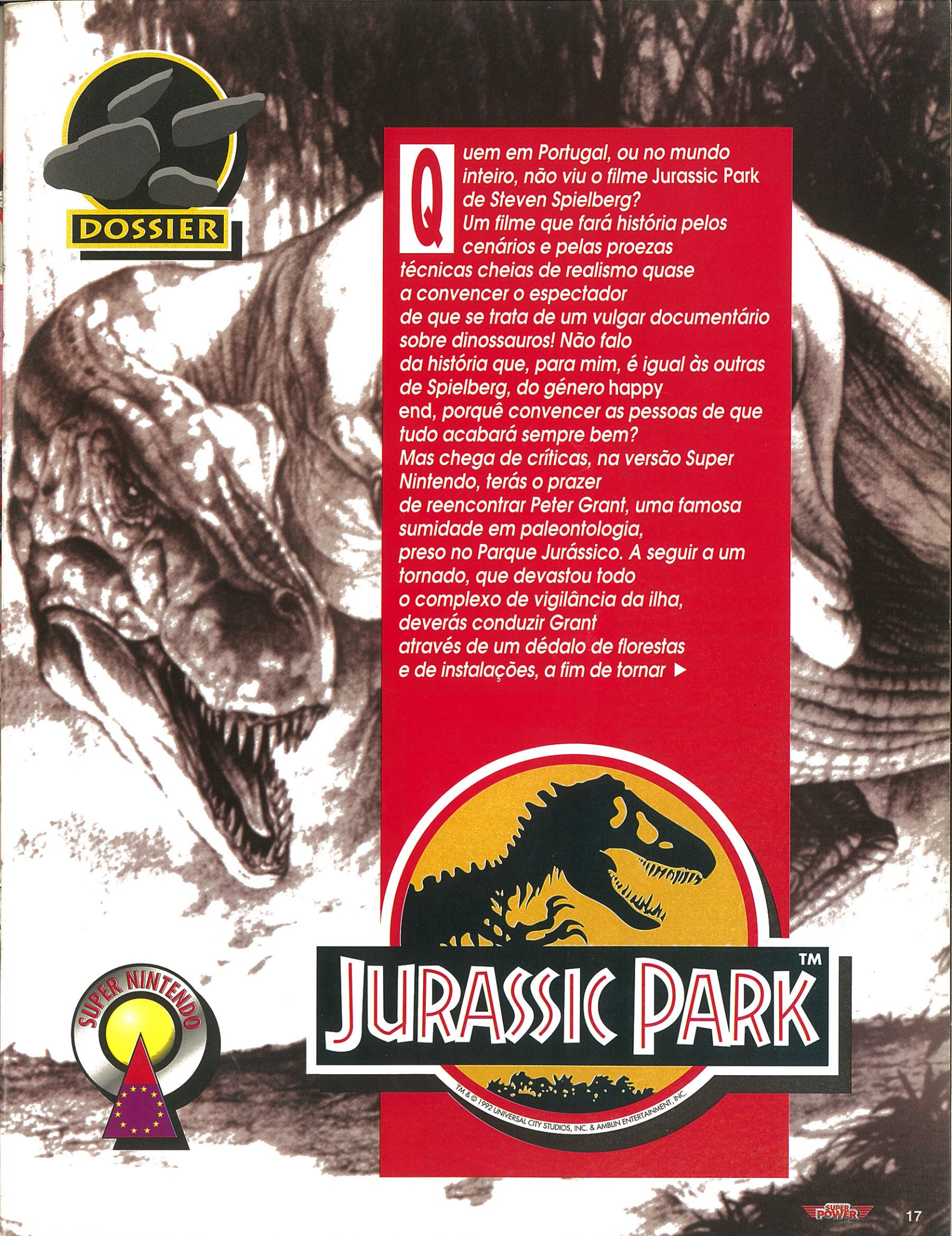
Enviem a revista para:

Nome: _____

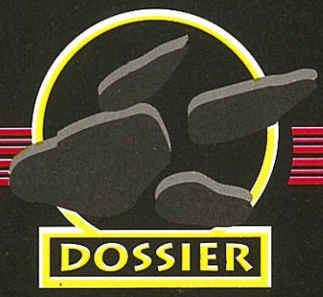
Morada: _____

Código postal: _____ Localidade: _____

Telefone: _____ Data de nascimento: _____ PT2J



Quem em Portugal, ou no mundo inteiro, não viu o filme Jurassic Park de Steven Spielberg? Um filme que fará história pelos cenários e pelas proezas técnicas cheias de realismo quase a convencer o espectador de que se trata de um vulgar documentário sobre dinossauros! Não falo da história que, para mim, é igual às outras de Spielberg, do género happy end, porquê convencer as pessoas de que tudo acabará sempre bem? Mas chega de críticas, na versão Super Nintendo, terás o prazer de reencontrar Peter Grant, uma famosa sumidade em paleontologia, preso no Parque Jurássico. A seguir a um tornado, que devastou todo o complexo de vigilância da ilha, deverás conduzir Grant através de um dédalo de florestas e de instalações, a fim de tornar ▶



a pôr a funcionar o complexo eléctrico e informático e travar a evasão de dinossauros que vagueiam por todo o parque sem vigilância. O único problema é existirem duas raças de dinossauros: os herbívoros que, apesar de atingirem tamanhos gigantescos, são inofensivos e os outros... aqueles que não hesitam em devorar um naco de carne. E a propósito de nacos de carne, Grant é um bom naco! Bem te podemos dizer que, além de fazer um trabalho de pesquisa para encontrar as iferentes espécies e outros grupos eterogéneos, deverás também desconfiar da horda de tiranossauros e outros velociraptores com um apetite milenário! Enfim, tudo isto para dizer que a Ocean nos dá um jogo soberbo. Tão grande como interessante, e que a SUPER POWER não podia passar ao lado sem te fazer um "Dossier" não menos excelente (vais achar isto um pouco gabarola, estou de acordo contigo, mas para vender, é necessário provocar!).

North Utility Shed

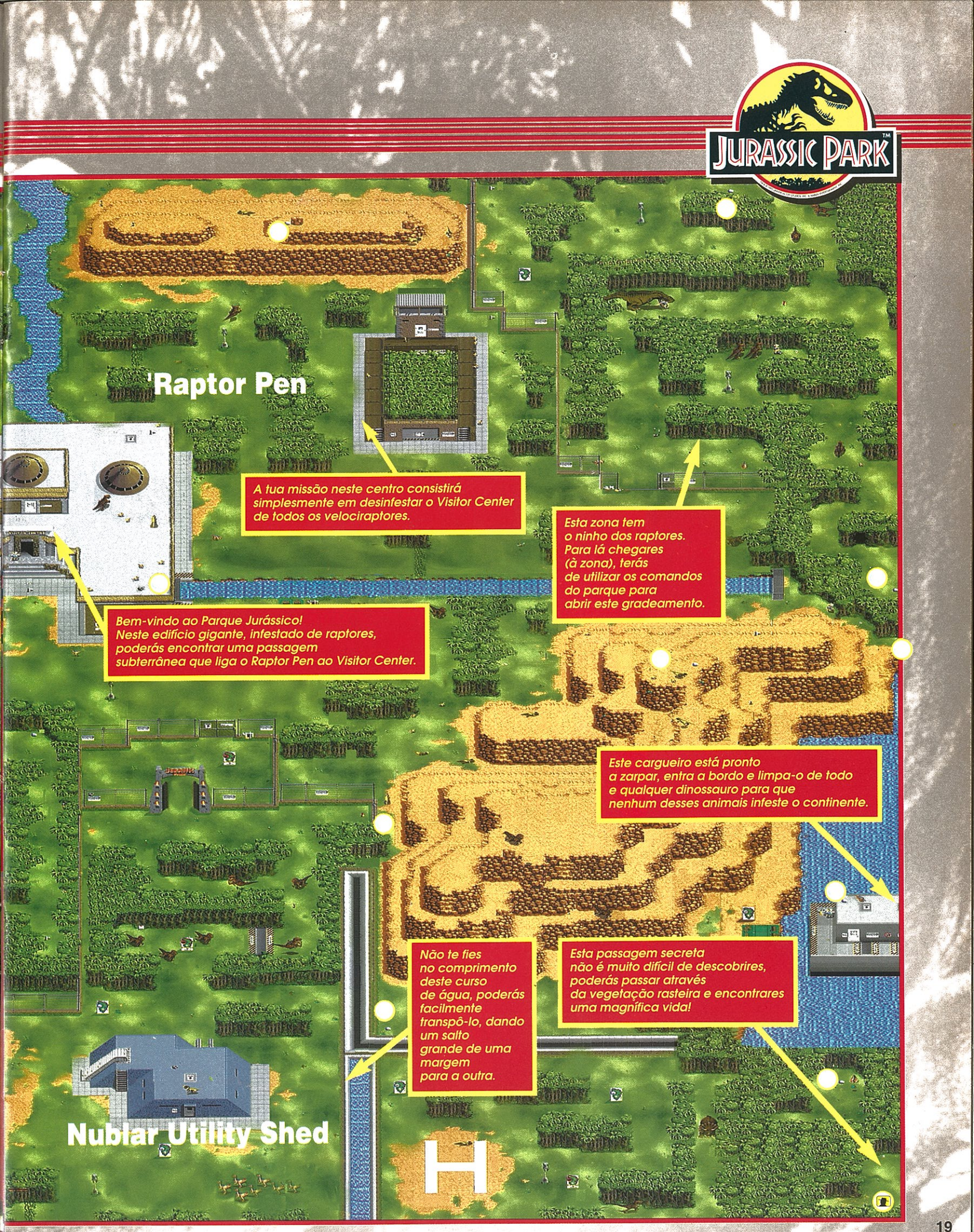
Dispara para esta engrenagem para desencadear o avançado do pontão, para que possas atingir a zona vital a norte.

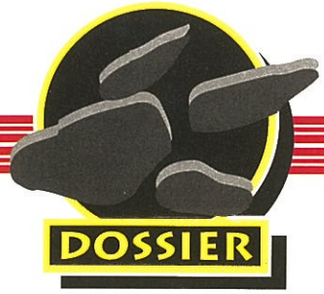
Visitor's Centre

Há muitas barreiras eléctricas no jogo. Elas impedem os dinossauros de chegarem a certas partes nevrálgicas de alguns níveis. Para as passares sem dificuldade, bastará simplesmente saltá-las, e verás que, por vezes, serão a tua salvação, se tiveres poucas munições, quando fores perseguido por um velociraptor!

Beach Utility Shed

Um enorme T-Rex sairá da cercadura do bosque para te atacar. Um pequeno conselho: não tentes fazer-lhe frente, pois certamente, sairás vencido!


JURASSIC PARK
'Raptor Pen
A tua missão neste centro consistirá simplesmente em desinfestar o Visitor Center de todos os velociraptores.
Esta zona tem o ninho dos raptores. Para lá chegares (à zona), terás de utilizar os comandos do parque para abrir este gradeamento.
Bem-vindo ao Parque Jurássico! Neste edifício gigante, infestado de raptores, poderás encontrar uma passagem subterrânea que liga o Raptor Pen ao Visitor Center.
Este cargueiro está pronto a zarpar, entra a bordo e limpa-o de todo e qualquer dinossauro para que nenhum desses animais infeste o continente.
Não te fies no comprimento deste curso de água, poderás facilmente transpô-lo, dando um salto grande de uma margem para a outra.
Esta passagem secreta não é muito difícil de descobrires, poderás passar através da vegetação rasteira e encontrares uma magnífica vida!
Nublar Utility Shed
H



LISTA DOS OBJECTOS

Esta é a lista dos objectos que poderás apanhar durante o jogo:

Bolas: muito poderosas, têm um grande raio de acção.

Vidas suplementares: muito raras de encontrar, não te direi se são úteis, cabe-te a ti julgar!

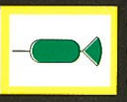
Granadas de gás: qualquer dinossauro fica KO durante alguns minutos.

Rocket: *muito prático para um verdadeiro T-Rex!*

Bateria: permite carregar os óculos amplificadores de luz.

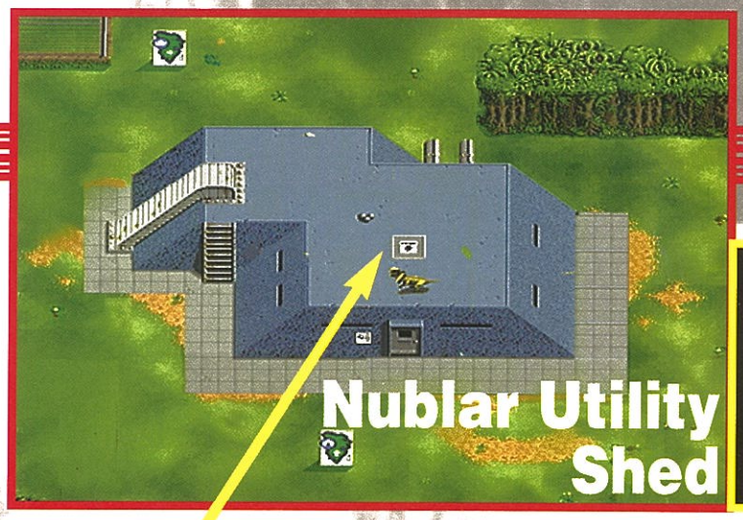
Ovos: apanha-os todos, para sufocar a raça dos raptores, antes de nascerem.

First Aid (primeiros-socorros): esta caixa de primeiros--socorros permitir--te-á recuperares a energia.


Dart (seringa): mergulha a maior parte dos dinossauros num sono profundo.

Shotgun: uma média potência de fogo, mas muito prática contra todos os dinossauros bebés.

Food (comida): recupera uma boa parte da tua energia.

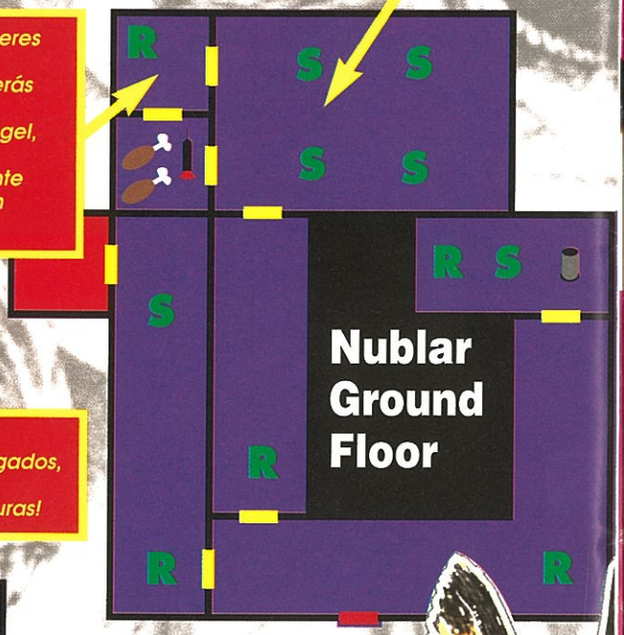


É o primeiro edifício que deverás visitar, acciona o gerador que porá a funcionar todos os elevadores e outros portões.

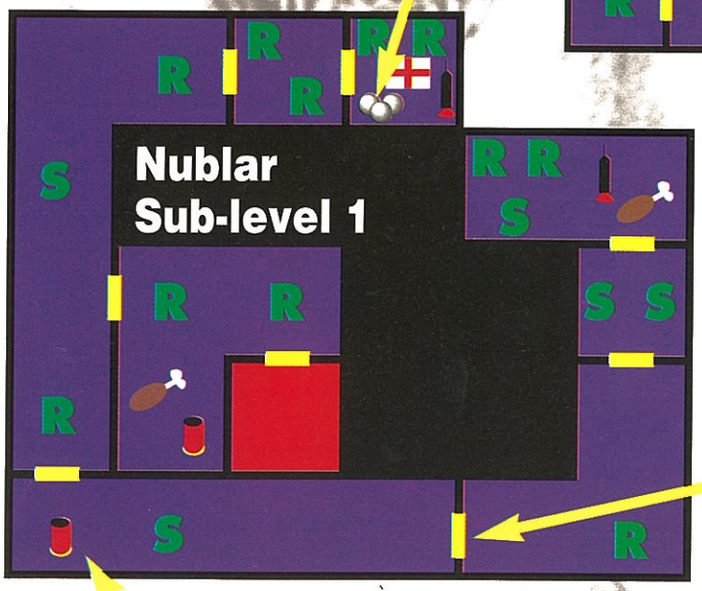
O piso superior está cheio de perigos. Entre os velociraptores bebés e outros cuspidores, deverás tomar cuidado para não desceres um andar mais depressa do que o subiste. Toma também cuidado com a grade electrificada assente no chão: para fritar bacon seria perfeita, mas tu estás longe de poderes suportar essa combustão espontânea!

O gerador está nesta divisão, liga-o para activar os centros nevrálgicos da ilha.

Quando quiseres entrar nesta divisão, deverás ter à mão os Night Goggel, ou serás imediatamente morto por um velociraptor.



Para entrares nesta divisão, vê primeiro se os teus Night Goggel estão todos carregados, se não andarás às cegas com os dois predadores à solta que vêem bem às escuras!



Terás necessidade do mapa de Malcolm para entrares neste compartimento, que te conduzirá à divisão adjacente onde poderás apanhar o mapa de Geraro.

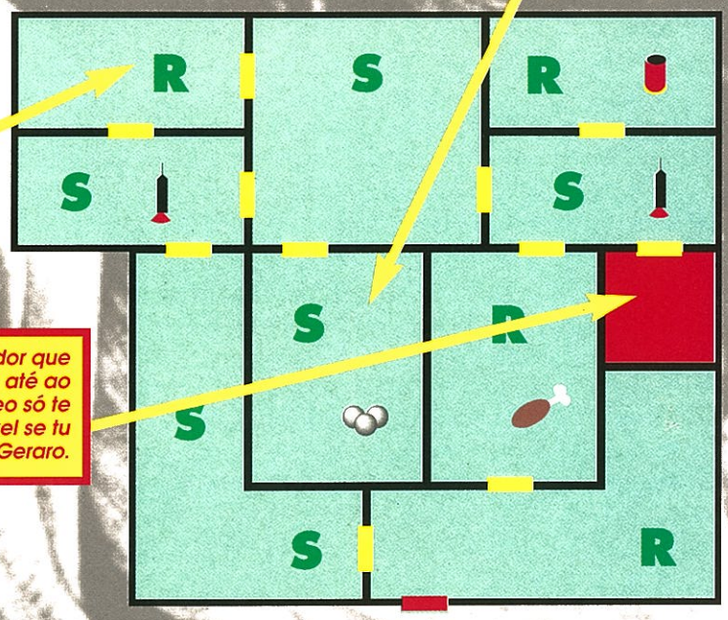
Aqui encontrarás munições para a tua espingarda.

Há um computador nesta divisão, mas tu não podes trabalhar nele a partir daqui, a não ser que o computador central tenha sido ligado anteriormente.

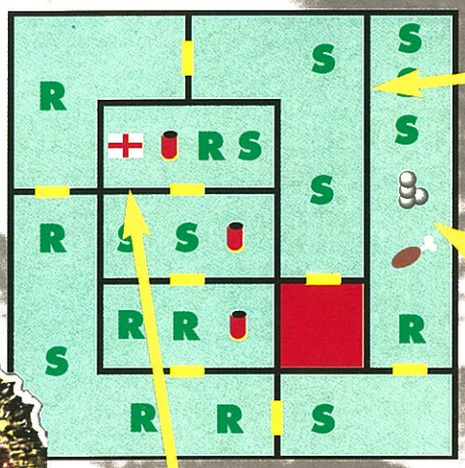
Beach Ground Floor

Encontrarás o mapa de Nedry nesta divisão. Servirá para pores a funcionar o sistema de Network do parque.

Este elevador que desce até ao nível subterrâneo só te será acessível se tu tiveres o mapa de Geraro.



Beach Sub-Level 1



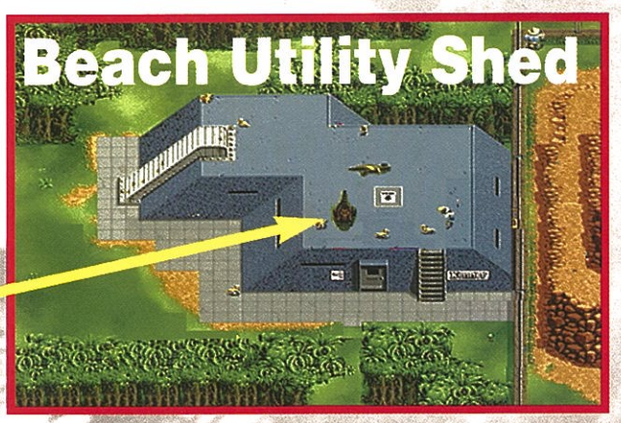
O mapa d'Arnold está à tua espera sob a guarda do dinossauro bebé!

Se os teus óculos amplificadores de luz estiverem recarregados, quando entrares nesta divisão, certamente que te reabastecerás de armas e de outras munições.

Para chegares a este centro, terás de traçar um caminho num labirinto de vegetação pois a morte espreita em cada canto. Para fazeres a travessia sem grande dificuldade, serve-te do nosso plano aéreo do jogo.

Apanha a bateria que servirá para recarregar os teus Night Goggle.

Beach Utility Shed



Logo que ponhas um pé neste telhado, um gigantesco velociraptor saltará do chão para te atacar. Aguarda-o firme, com uma arma digna desse nome!

IMPERATIVO PARA TERMINAR O JOGO

1) Põe a funcionar o gerador ao nível "Ground Floor" do Nublar Utility Shed.
2) Apanha o mapa Nedry no nível "Ground Foor" do Beach Utility Shed.
3) Apanha o mapa Hammond no nível "Roof" do Visitor Center.
4) Põe o computador ao nível "First Floor" do Visitor Center.
5) Apanha a bateria no nível "Ground Floor" do Raptor Pen.
6) Apanha o mapa Malcolm no nível "Upper Level" do Raptor Pen.
7) Apanha o mapa Muldoon no nível "Sub Level One" do Raptor Pen.
8) Apanha o mapa Geraro no nível "Sub Level" do Nublar Utility Shed.
9) Apanha a bateria no nível "Sub Level" do Beach Utility Shed.
10) Apanha o mapa Arnold no nível "Sub Level One" do Beach Utility Shed.
11) Apanha a bateria no nível "Sub Level One" do Visitor Center.
12) Apanha o mapa Grant no nível "Ground Floor" do Visitor Center.
13) Apanha a bateria no nível "Ground Floor" do Ship.
14) Apanha o mapa Wu no nível "Sub Level One" do Ship.
15) Empurra a pequena gaiola no nível "Sub Level Two" do Raptor Pen.
16) Serve-te do Security Level One do nível "Floor One" do Visitor Center.
17) Serve-te do Security Level Two do nível "Sub Level Three" do Ship.
18) Destrói todos os dinossauros que encontrares no Ship.
19) Recolhe o gás no North Utility Shed.
20) Põe bombinhas de gás ao lado dos ovos no Raptor Nest.
21) Lança um apelo de perigo graças ao rádio do nível "Sub Level Four" do Ship.
22) Apanha todos os ovos de dinossauros que encontrares.
23) Dirige-te para a pista do heliporto onde está um helicóptero à tua espera para abandonares esta maldita ilha.

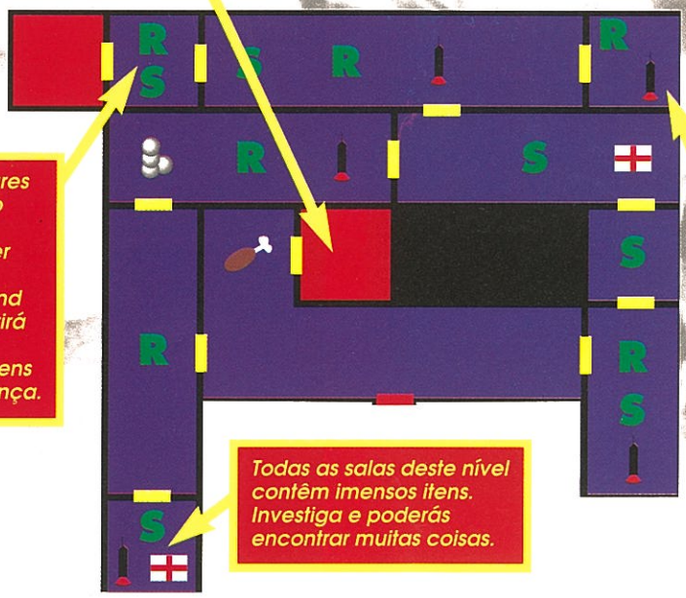
O Visitor Center é o edifício central da ilha. Deverás ir aí várias vezes, pois está constantemente cheio de dinossauros. O computador central é acessível a partir daqui, mas tens de ter o mapa de Nedry.

A única via que te permite chegares ao telhado é o elevador que se encontra no "Top Floor" (último andar).

Visitor's Centre Ground Floor

Tens de activar o gerador para pôr a funcionar o elevador.

Para entrares nesta sala, tens de ter o mapa do Dr. Wu. A partir do computador que está ao fundo da sala, podes chegar à zona de segurança.



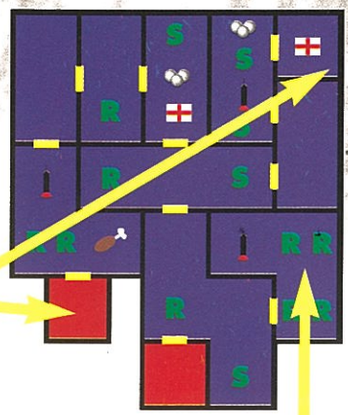
Para tomares o segundo elevador, terás de ter o mapa d'Hammond que te abrirá todas as passagens de segurança.

Para entrares nesta divisão, tens de impreterivelmente ter o mapa de Grant e certificares-te de que os teus óculos de noite estão recarregados.

Para pores o computador a funcionar, tens de ter o mapa de Nedry.

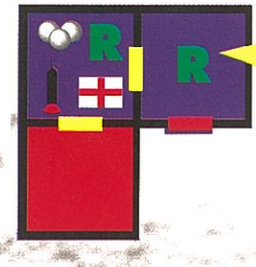
Todas as salas deste nível contêm imensos itens. Investiga e poderás encontrar muitas coisas.

Sub-Level 1



Não vale a pena esforçares-te à procura do mapa d'Ellie, pois se tomares este elevador cairás automaticamente numa horda de raptores.

Top



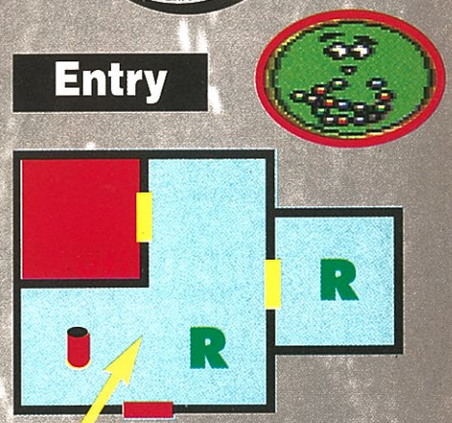
Percorre estas divisões para chegares ao telhado.

Esta divisão contém a bateria para recarregar os teus óculos de infravisão.

Se não tiveres recarregado os óculos, como te dissemos anteriormente, não poderás entrar nesta divisão, sob pena de ficares reduzido em papas pelos "simpáticos" raptores que aí se encontram.

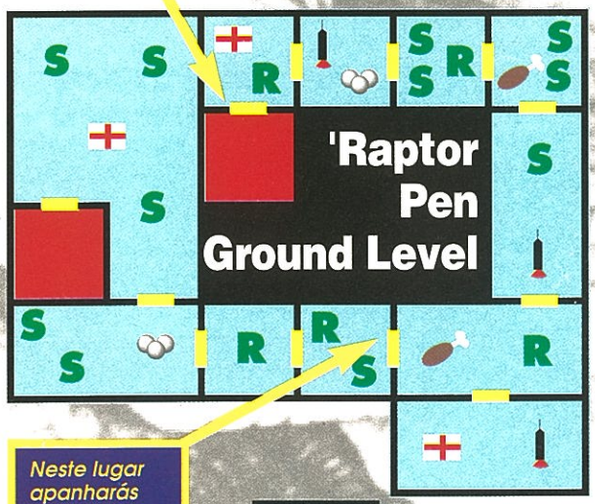
Junto ao recinto de velociraptores, serás agredido por uma multidão de dinossauros bebés. Para te veres livre deles, utiliza a tua pistola eléctrica e eles deixarão de andar atrás de ti.

O Raptor Pen é um dos sítios mais perigosos do jogo. Como o seu nome indica, não são galináceos que aí encontrarás, mas uma espécie de grande sáurio ou grande voador. É um assunto que deixarei para os teóricos que gostam muito de falar sobre os animais mortos há 75 milhões de anos!

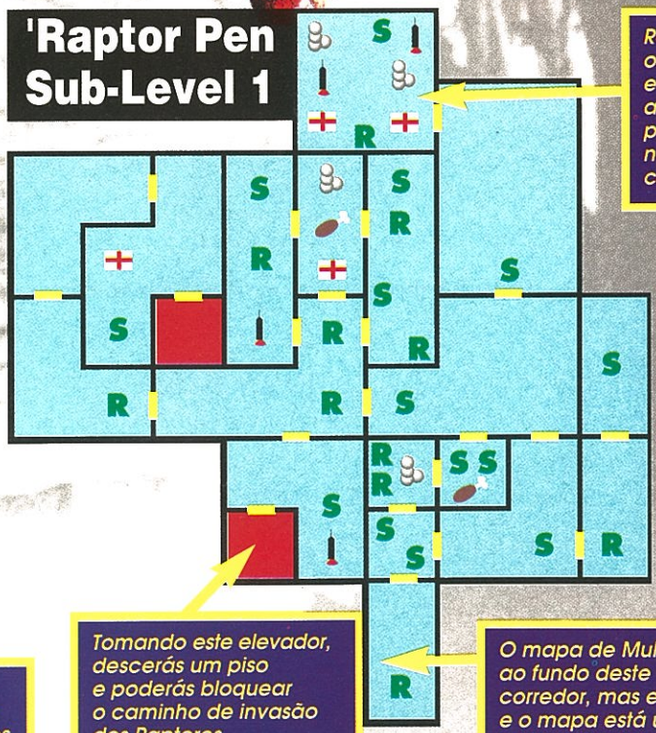


Nesta divisão está um computador que te permitirá controlar uma boa parte do parque.

Deverás pôr os óculos para utilizar este elevador e assim acederes ao piso inferior.



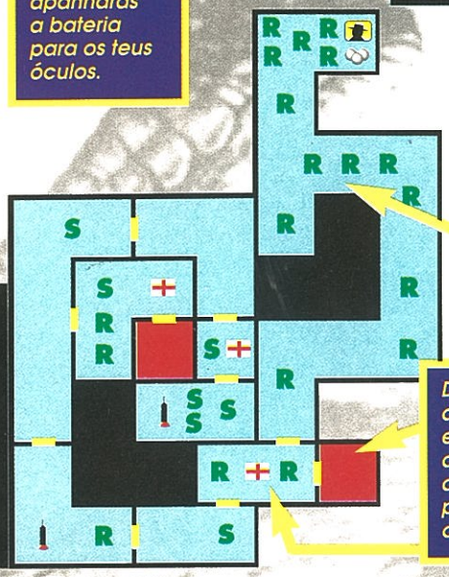
Neste lugar apanharás a bateria para os teus óculos.



Recarrega os teus óculos e vai fazer as tuas pesquisas neste compartimento.

Tomando este elevador, descerás um piso e poderás bloquear o caminho de invasão dos Raptores do Visitor Center.

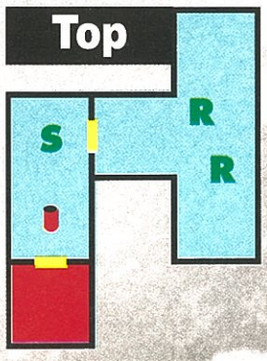
O mapa de Muldoon está ao fundo deste corredor, mas entre ti e o mapa está um raptor.

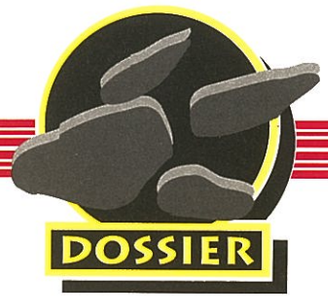


Estes corredores estão cheios de raptores, por isso dou-te um conselho: atira bolas para fazeres uma boa limpeza!

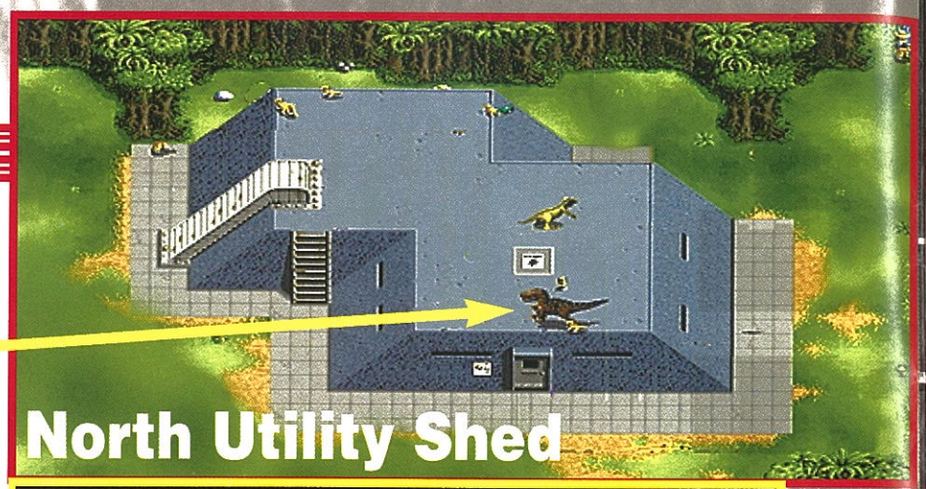
Deverás ter o mapa de Grant para entrares nesta divisão. Empurra a gaiola pequena para completares o estágio.

Este elevador serve de passagem entre o Raptor Pen e o Visitor Center, em caso de aflição poderá ser uma boa escapatória.





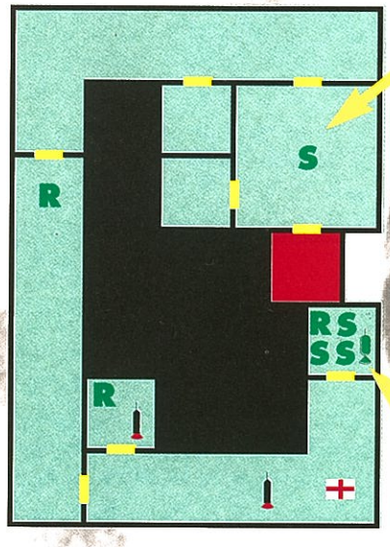
Põe um pé no telhado e terás a desagradável impressão de veres na tua direcção um enorme raptor com um apetite desmesurado.



North Utility Shed

A porta da cerca, a norte, só poderá abrir-se se tiveres posto o computador central a funcionar. Nesta construção, poderás apanhar o gás que servirá para destruir todos os ovos de raptores.

North Utility Sub-Level

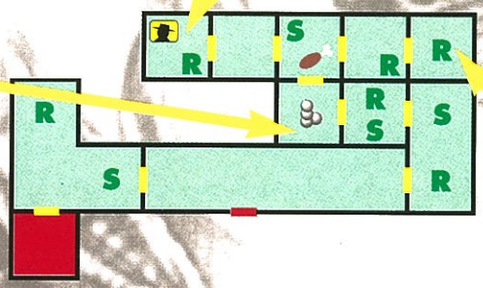


Entre ti e este elevador, está um cuspidor.

O computador que está neste compartimento está a funcionar.

O gás para destruir o ninho dos raptores está no meio deste compartimento.

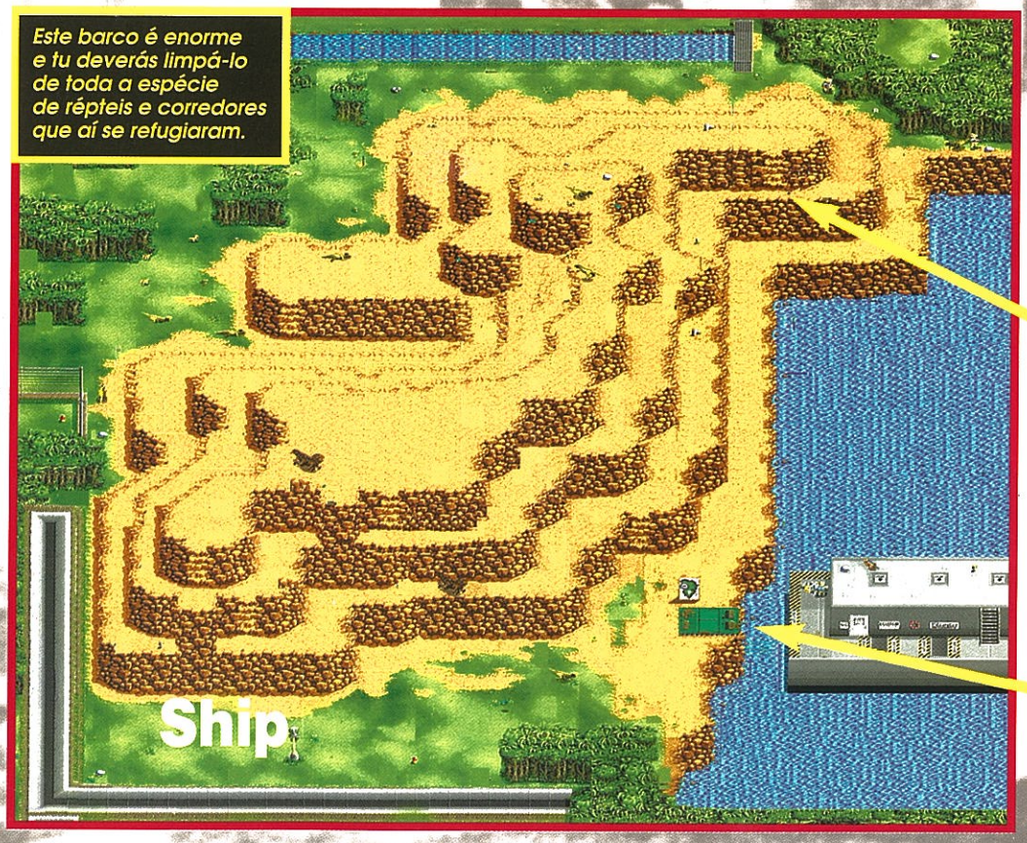
Entra nesta divisão onde será indispensável usares os óculos para apanhares a magnífica vida suplementar, uma coisa muito rara para ser descurada!



As baterias para os óculos de noite estão disponíveis nesta sala.

North Utility Ground Floor

Este barco é enorme e tu deverás limpá-lo de toda a espécie de répteis e corredores que aí se refugiaram.



Calcorreando os arredores do barco, poderás apanhar, na colina que serve de promontório aos raptores, um grande número de ovos. Mas toma cuidado, pois se passares sob um rochedo, este desmoronará automaticamente sobre ti. Portanto, passa a toda a velocidade no local onde eles estão.

Para que a ponte avance em direcção ao barco, deverás ter uma arma de longo alcance, que permitirá disparar contra a engrenagem que está no barco e accioná-la para fazer avançar a ponte.

Ship Top Deck

A bateria para os teus óculos está nesta divisão.

Para matares todos os dinossauros que estão no barco, não te faltarão munições, pois elas abundam no convés do navio.

O computador do barco está encostado ao muro. Utilizando-o, poderás pôr a funcionar os comandos do parque.

O mapa d'Ellie foi localizado neste compartimento.

Não te esqueças de matar em cada nível todos os dinossauros que andam pelo porão do navio.

Ship Sub-Level 2

Irás entrar no Security Level Two. Os óculos infravisuais serão um objecto precioso nesta secção mergulhada na escuridão.

Em caso de acidente cardiovascular terás à tua disposição um bom estojo de enfermagem.

Utiliza o computador de bordo para abrir as passagens que conduzem aos pisos inferiores.

Ship Sub-Level 1

Precisarás dos óculos para poderes entrar neste compartimento e apanhar o mapa do Dr. Wu.

Não te esqueças de fustigar os cuspidores escondidos em grupos no compartimento do fundo.

Ship Sub-Level 4

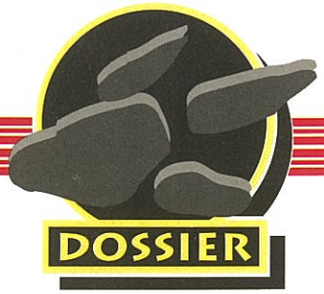
Nesta divisão às escuras encontrarás muitos itens e, em particular, dois estojos de primeiros-socorros que serão vitais nesta altura do jogo.

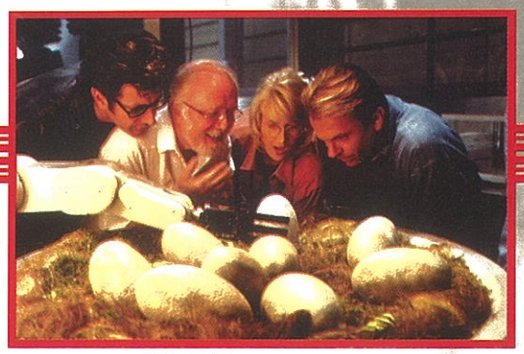
Toma cuidado, nestas divisões estão imensos raptores e outros dinossauros com um apetite feroz!

Ship Sub-Level 3

Aqui, encontrarás o computador que te permitirá contactar com o estado do Main. Precisarás do Security Level Two para o pores a funcionar.

Os óculos de visão nocturna serão indispensáveis para entrares nesta sala.





Os ovos dos raptores estão nesta sala. Utiliza as bombas de gás e poderás abandonar esta ilha diabólica!

'Raptor Nest

Olha bem à tua volta, os raptores estão vivos e são rápidos e não te darão uma segunda hipótese para os matares.

Nesta gruta encontrarás muitas munições, bolas que são primordiais para acabar o estágio.

North Entrance

A entrada a norte é, certamente, o ponto mais seguro para penetrares no ninho dos raptores.

É a segunda vez que aparece o T-Rex. E será mortal, como na primeira.

Só poderás ficar à entrada desta zona de jogo a partir do computador central.

Aconselho-te a salvaguardares esta demarcação, pois se não o fizeres poderás mais tarde lamentar-te pela dificuldade do estágio.

A entrada a este é menos segura do que a norte, mas aí perto encontrarás rockets.

Ora aí está, acabou, e espero que esta informação te tenha sido útil! Pessoalmente, não o queria fazer: gostando de dinossauros, não queria fazer um "Dossier" sobre um jogo no qual os meus encantadores animais preferidos se deixavam desventrar pelo maldito Dr. Grant. Mas recebi um bom presente da Ocean para o fazer, e o meu patrão ameaçou-me: se eu não fizesse este "Dossier", a Ocean levaria de volta o Porsche novinho em folha! Vivemos num mundo cruel, onde se tenta agora exterminar os dinossauros que vivem nas consolas...

Pilot

Toma atenção à altitude para que não chocares com o navio.

Um tiro de DCA tenta abortar esta última missão em modo "Perito".

Muito próximos na sua data de saída e no seu modo de realização, *Wings II* e *Pilot Wings* são, no entanto, muito diferentes um do outro. Longe de nós a intenção de tecer comparações descabidas entre os dois *softwares*. Todavia, é preciso compreender toda a diversidade qualitativa do jogo da *Nintendo* em relação ao da Namco. *Pilot Wings* oferece-te a possibilidade de pilotares quase todos os tipos de aparelhos, do helicóptero de combate à asa delta, do *rockbelt* ao salto em pára-quedas, passando pelo biplano, e tudo isso em cenários totalmente diferentes.

O cenário está presente em diferentes aeródromos civis ou militares, tanto de dia como de noite, para "peritos".

Com um nível gráfico bastante acima da média, *Pilot Wings* oferece ainda uma paleta de cores admirável. Resultado: é bonito e muito agradável de jogar. É certo que lhe faltam belas páginas gráficas para ter o ambiente de aeródromo, mas a apresentação do objectivo do jogo funciona como um paliativo para essa falha. Tu não efectuas as missões e não voas nos diferentes aparelhos ao sabor dos teus desejos. Começas numa escola de aviação. Professores com experiência dar-te-ão conselhos sobre os exercícios e o tipo de aparelho. Compete-te, depois, concluíres esses exercícios.

Prepara-te para o salto em pára- quedas. Só o poderás abrir quando tiveres indicação no ecrã.

Ser-te-á então atribuída uma nota segundo quatro critérios. Quanto mais alta for a tua nota, maior será a dificuldade, evoluindo lentamente. Para terminar, depois de todas as missões estarem realizadas e dos pontos serem suficientes, passarás para o modo "Perito".

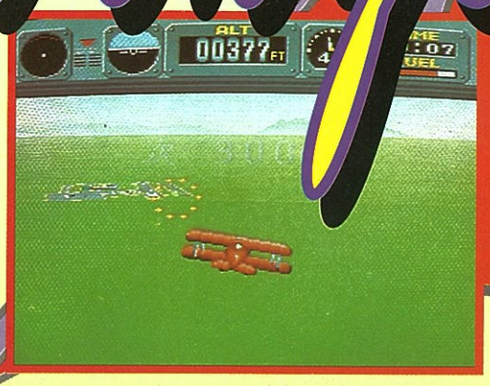
O vento será mais forte, a visibilidade será reduzida, farás voos nocturnos, tudo isto numa tentativa de abalar as tuas ambições de piloto agaloado.

A apóteose é a pilotagem do helicóptero de combate e a destruição de uma base inimiga, evitando o DCA. A simulação é ainda muito abstracta e pouco ajustada.

Contudo, *Pilot Wings* é o único jogo a aproximar-se, neste momento, a este tipo de computador. Apesar disso, a ausência de noções de pilotagem no jogo, exclui para sempre este título tão desejado. Ainda assim, deve notar-se que será preciso tomar em consideração alguns critérios, como por exemplo, o vento para dirigires a tua asa delta ou a posição correcta para saltares em pára-quedas. Evidentemente que a dificuldade do jogo reside na sua maneabilidade, que está muito longe de ser evidente, mesmo se os comandos responderem perfeitamente. Serão necessárias longas horas de treino antes de poderes passar as provas sem dificuldade e pilotares o helicóptero. Tanto o *Pilot Wings* como o *F-Zero*, foram um dos primeiros jogos a utilizar completamente o modo 7, que é um dos modos de tratamento da imagem do processador da consola americana, Super Famicom. Este último é destinado a gerir os *zooms* das

Wings

Descolarás a seguir do porta--helicópteros em pleno mar. Depois, terás de localizar a base inimiga e destruir o DCA.



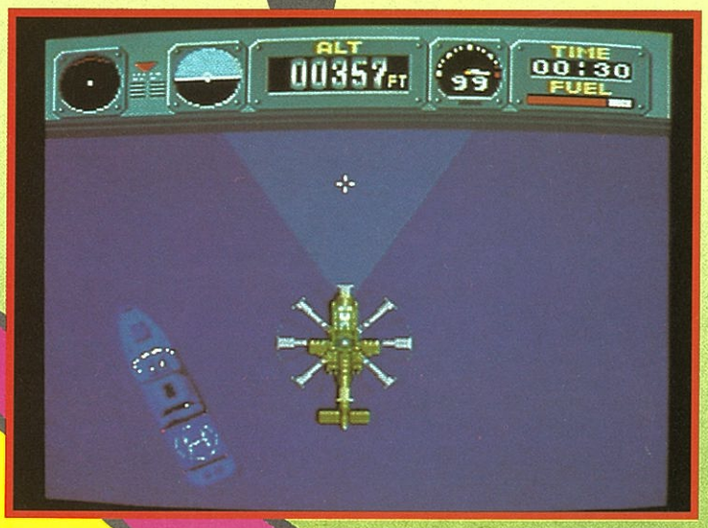
O biplano é um dos primeiros aparelhos a saber dominar antes de passar para o nível superior. Extremamente maneável, é o mais simples de pilotar.

rotações, mas também as deformações e os efeitos de luz. E com que mestria! Uma fluidez incrível associada a um grafismo nítido e de uma grande definição fazem deste jogo uma obra-prima do género.

É verdade que pelo facto de ser programado pela Nintendo este sucesso não é de admirar, quando se conhece a sabedoria desses génios no desenvolvimento das capacidades da consola. Arriscas-te a teres vertigens: as rotações e os *zooms* fazem-se à vontade: apontas e o ecrã faz um grande plano, viras e não é só a tua personagem que vira, mas todo o ecrã. Não há defeitos, os *sprites* continuam nítidos.

Pelo lado musical, lamentamos a falta de originalidade das melodias. Com um pouco mais de esforço o jogo poderia ser melhor neste nível.

A pouca música que há, passa despercebida. Os sons, pelo contrário, são de grande qualidade: o barulho do vento nas velas da asa delta ou um salto em pára-quedas, o barulho das hélices do helicóptero que avança em função da velocidade do motor, são hiper-realistas Seria ainda melhor que os sons fossem mais fortes do que a música. No entanto, o *Pilot Wings* não é um jogo de fácil acesso, apesar da sua dificuldade progressiva. É difícil de fazer melhor na animação e na gestão do modo 7 do processador. Esperemos que este jogo inspire outros editores e que outros jogos com a mesma qualidade apareçam brevemente no mercado para grande prazer de todos nós. ■



Na parte superior do ecrã tens todas as informações que necessitas para pilotar qualquer aparelho.

SUPER NINTENDO

Este jogo é único. Os que tentam aproximar-se-lhe são apenas pálidas imitações. *Pilot Wings*, não é apenas uma referência, mas o único jogo deste tipo a merecer um interesse ilimitado. O interesse reside em grande parte nas soberbas imagens e nas rotações de fazerem vertigens. *Pilot Wings* não necessita de demonstrações mesmo que seja ver para crer!

GRAFISMO 17
Soberbos. Os *sprites* mantêm-se nítidos em *zoom*, e as cores são admiráveis.

ANIMAÇÃO 19
Isto é o que se pode realizar em modo 7.

MANEABILIDADE 16
Os comandos respondem extremamente bem.

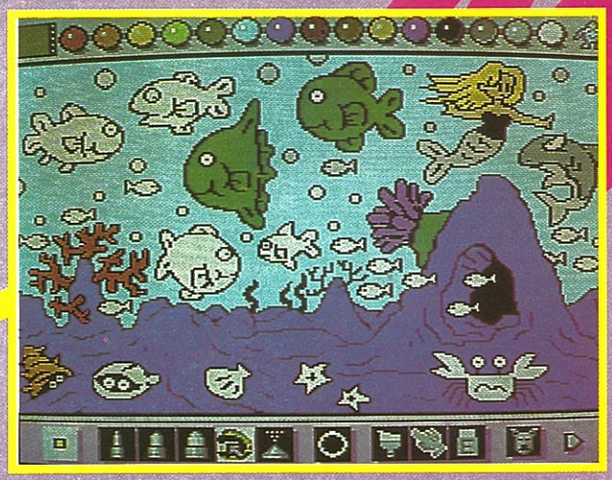
MÚSICA 13
Fraca em relação ao conjunto do jogo. Passa relativamente despercebida.

SONS 16
Óptima qualidade. É pena que eles não sejam mais fortes em relação à música.

INTERESSE 17
A melhor realização do género.

Género • Simulação de voo
Dificuldade • Média
Níveis • 9
Jogadores • 1
Continuações • Não
Palavra-Chave • Sim
Editor • NINTENDO

95

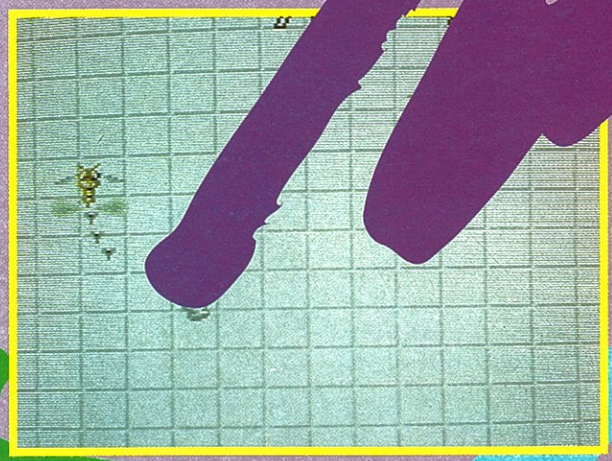


Um exemplo do que podes encontrar em memória no cartucho.

MAR

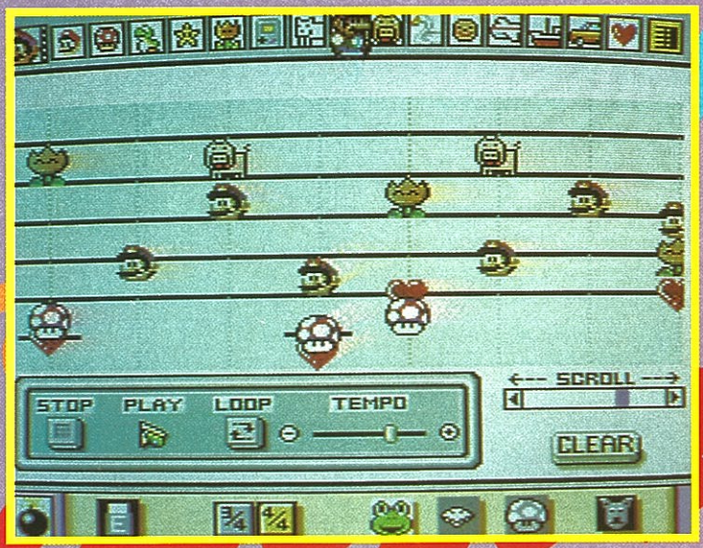
Mario Paint está disponível para a Super Nintendo e traz incontestavelmente um ponto suplementar quanto à promoção de 16 *bits* da *Nintendo*. *Mario Paint*, como o seu próprio nome indica, é um jogo de artes gráficas com tudo o que isso implica. Porquê de arte? Simplesmente porque propõe diversos modos de criação gráfica que permitirão, mesmo ao mais novato, realizar múltiplos desenhos sem o mínimo de esforço.

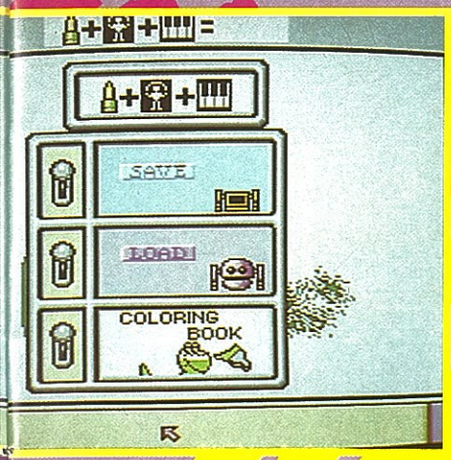
Entregue com um rato e um tapete rígido previsto para este último, *Mario Paint* permite iniciares-te no desenho, bem como na música. Sim, na música, pois não contente em oferecer um jogo de desenho, o cartucho dá acesso a um modo musical. Mas falaremos disso um pouco mais adiante... Independentemente de podermos fazer desenhos, é possível criar animações, de mais ou menos fases (de duas a oito conforme o caso) sobre fundos previamente preparados. Essas animações podem ser concebidas de princípio, tanto por desenhos como *porsprites*. Aliás, é aconselhável recorrer a estes últimos, sendo o resultado bastante melhor. Com um SRAM com cerca 256 kb, poderás guardar na memória as tuas criações. Existe também em memória desenhos virgens que poderás colorir à tua vontade. Na minha opinião, destinam-se aos mais pequenos, um pouco como os livros vendidos para 4 e 5 anos. É a primeira aproximação... Relativamente ao modo musical, é

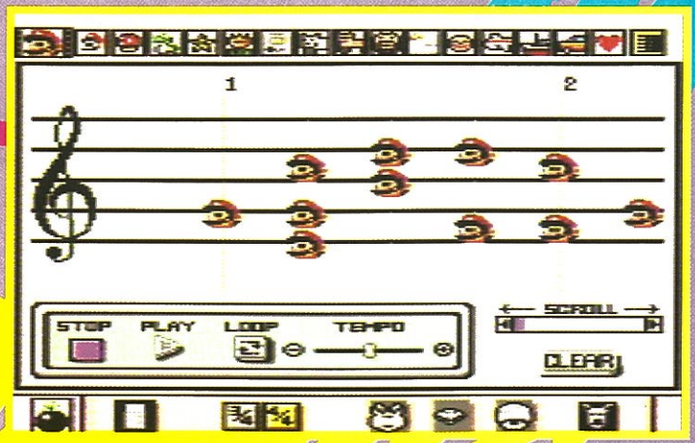


Um exemplo do célebre mata-moscas com o qual poderás jogar!

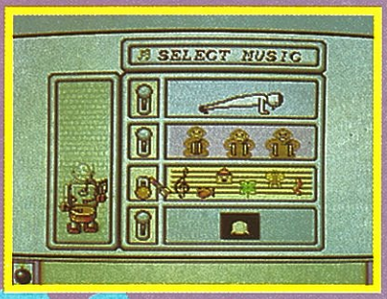
Os músicos em perspectiva ficarão entusiasmados com a opção musical...



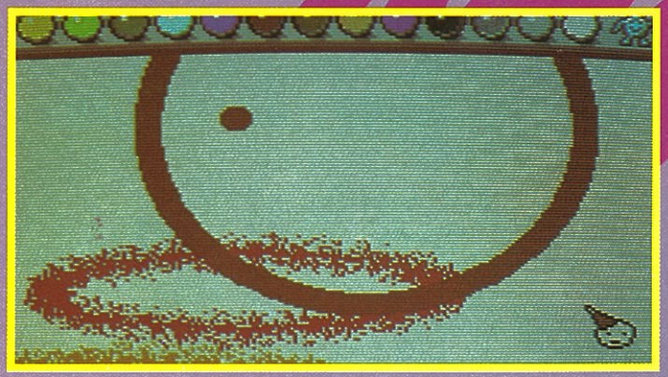




RIO Paint

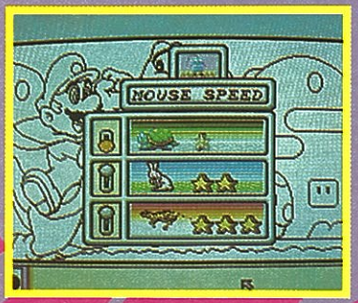


Aqui, é possível configurar tudo, em função das suas necessidades, incluindo a música de fundo.



Faço círculos, pequenos círculos, sempre pequenos buracos... pequenos círculos.

acessível aos mais pequenos e aos adultos; utilizando um princípio de substituição, as notas foram substituídas por pequenos desenhos, ícones e figuras e quando o ou os utilizadores os reunem de uma forma ou de outra por combinação, obtém-se uma partitura em frequências e velocidades diferentes. Por este processo, a aprendizagem torna-se atractiva, sobretudo para os mais novos. E, depois, há o jogo. Embora simples, é atractivo e especialmente hilariante. De facto, trata-se de um mata-moscas. Tu, "o jogador" serás representado por uma mão munida de um lápis e terás de acabar com o maior número de moscas, de vespas e outros insectos, num determinado espaço de tempo. Se por azar te encontrares submerso, serás picado por esses imundos animais e perderás uma vida. Os 100 tolinhos, um enorme e vilão *boss* importunar-te-ão até certo ponto. Em resumo, é um jogo simpático e está ao alcance dos mais pequenos... ■



Aqui podes configurar a velocidade do "rato", para alcançares maior precisão nos teus desenhos.

SUPER NINTENDO

Até aqui, não havia nenhum periférico para a Super Nintendo. Graças a *Mario Paint* irás descobrir um outro universo, o da criatividade. Isso abrir-te-á imensas possibilidades muito variadas. Estamos aqui para nos divertirmos e nos descontrairmos e a Nintendo compreende isso muito bem, ao comercializar este cartucho. Em qualquer lugar, quando te apetecer fazer outra coisa sem ser jogar, já sabes o que tens a fazer.

GRAFISMO 17
Uma excepção, a qualidade dos grafismos dependerá do teu talento de desenhador. A única censura que podemos fazer a *Mario Paint*: a falta de perfeição, os modos propostos ficam muito grosseiros.

ANIMAÇÃO 16
A gestão é quase perfeita e permite animar razoavelmente os desenhos ou os *sprites*.

MANEABILIDADE 19
O sonho finalmente ao alcance da mão; graças ao "rato" obtém-se o máximo em matéria de maneabilidade.

MÚSICA 16
Embora as partituras já gravadas sejam um pouco enfadonhas, é possível criar bandas sonoras dos diabos...

SONS 15
Sem comentários.

INTERESSE 19
Sendo o primeiro utilitário para a Super Nintendo, *Mario Paint* merece toda a nossa atenção.

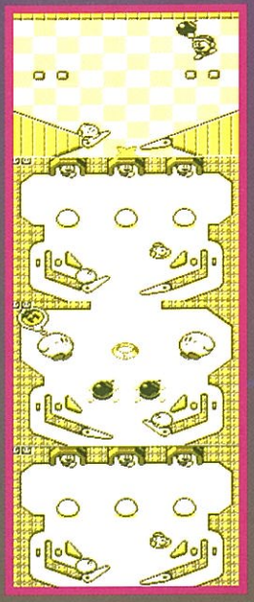
Género • Utilitário
Dificuldade • Nenhuma
Jogadores • 1
Continuações • Nenhuma
Salvaguardas • Sim
Editor • NINTENDO

90

No início do jogo, terás de escolher o mundo por onde queres começar com a ajuda da bola e dos dois flippers. Será necessário eliminar o guardião de cada mundo antes de enfrentares o último boss: o rei Dadidou.

Kirby, o estranho mas simpático pequeno mamífero, regressa à Game Boy, desta vez num jogo de *flippers*. Kirby deverá, portanto, atravessar três mundos diferentes, estando cada um deles dividido em três *flippers* sobrepostos e concluído por um *boss*. Protege o mundo da destruição total (ND Professor Hirsh: ainda!) e a tua própria honra de herói imperturbável. *Kirby's Pinball Land* é, sem dúvida, melhor do que *Pinball Dreams*. Maior, mais bonito, mais interessante, *Pinball Land* associa perfeitamente a diversão e a maneabilidade: os *boss* a liquidar, os estágios bónus a ganhar, combinações a efectuar, está lá tudo. O único ponto negativo deste jogo é a visibilidade: com efeito, distingue-se mal a bola do *flipper*, e isso dá lugar a lances indirectos o que pode tornar-se aborrecido. Entretanto, podes salvaguardar a tua parte em qualquer momento. Em resumo, um bom jogo que aconselho para os que gostam do Game Boy. ■

Se estiveres para o primeiro estágio de um mundo, não penses que a bola esteja perdida. Terás apenas de carregar no botão A, na altura própria, e a bola surgirá. Entretanto, o tempo é primordial para isso.



KIRBY'S PINBALL LAND

Bate seis vezes em Frosty que se encontra no centro deste ecrã. A palavra que está em baixo começará, então, a piscar. Só te resta bateres mais uma vez em Frosty, e este começará a girar sobre si, mantendo a bola nas mãos. Carregando no botão A, poderás fazer que a bola salte para o andar de cima. Um truque: durante o rodopio de Frosty, carrega em Startpara fazer uma pausa. Arranja maneira de Frosty ficar como está na foto 2. Então, carrega no botão A no momento em que libertares o botão da pausa.

GAME BOY

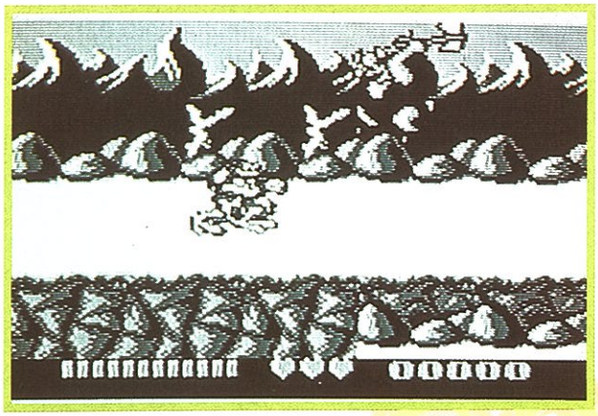
GRAFISMOS	14
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	16
SOM	15
VISIBILIDADE	13
INTERESSE	16

Género • Flipper Fun
Dificuldade • Média
Jogadores • 1
Níveis • 3
Continuações • Nenhum
Palavras-chave • Sim
Editor • Nintendo

81

GAME BOY

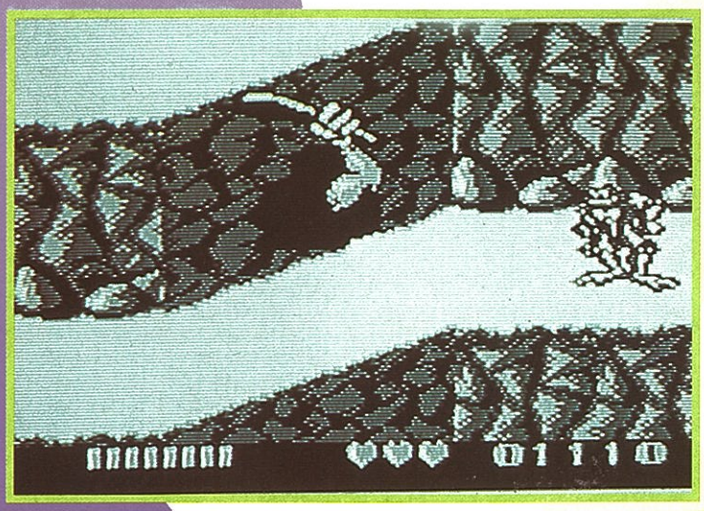
TESTE



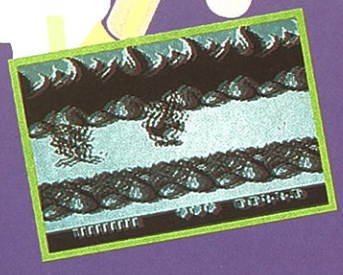
Atenção a este porco enorme e isso não é de maneira nenhuma um insulto! Trata-se, na realidade, de um porco armado de um machado do qual se sabe servir muito bem!

BATTLETOADS

A vida é cruel para os Battletoads, essas rãs barrigudas: há algum tempo que foram editadas, em jogo de vídeo, nos Estados Unidos (para NES), mas não chegaram ainda a nossas casas. Aqui, reinam as Tartarugas Ninja. Não há lugar para as rãs! Mas isso vai mudar com a saída em simultâneo de uma versão do jogo para Game Boy e NES onde elas contracenam, jogo esse que teve um êxito fenomenal no Japão e nos EUA. Abaixo as tartarugas, viva as rãs! A história começa num bar intergaláctico, o Lost Vega. Zitz, Rash e Pimple (as três Battletoads) emborcam um triplo *Perrier* com sabor a Plutónio sacrificando o número do dia: uma dançarina polpuda com o nome de Thallian Thorax Dancer! Conclusão, as nossas três rãs não se ralam! É quando, numa nuvem de fumo, a *streap-teaser* se transforma em Dark Queen, a inimiga das Battletoads, que os nossos três amigos tomam consciência de que vão ser actores de um jogo para Game Boy! Especialmente Zitz que consegue escapar às garras de Dark Queen e dos seus esbirros monstruosos logo que os seus dois companheiros parecem ter caído nas mãos do inimigo. Zitz salta no seu Toadster (uma pequena nave espacial) e foge, tencionando libertar os seus dois amigos. O jogo começou! Tu desempenhas o papel de Zitz e tens de chegar a Armagedda, o planeta de Dark Queen. Antes, terás de lutar em terra e no ar, passando por lugares hostis e cheios de homens da confiança da rainha maldita. Estes últimos são uns piores que os outros, uma verdadeira galeria de horrores! Começas, por exemplo, por um *beat-em-up* violento que te fará encontrar porcos armados de machados, para continuares num *shoot-em-up* que te porá contra um rato do espaço! O *Battletoads* é um jogo completo, misturando sequências de combates e de avanço (vertical, horizontal, multidireccional com uma visão de semi perfil, poderás ir em profundidade) com as sequências espaciais de *shoot-em-up*, com um cheirinho não dissimulado a jogo de plataformas. O conjunto é genialmente bem conseguido com grafismos de cair para o chão, com músicas giras e animações sem problema. Talvez os combates sejam um pouco trapalhões (por exemplo, com o machado), mas o realismo está lá, portanto funciona! Um jogo muito bom para o Game Boy. ■



Não entres em pânico, é normal! Um braço armado de uma faca de mato e que sai de uma parede, é absolutamente normal! Nós estamos no mundo dos Battletoads! Foge e bate-lhe, pois não poderás continuar sem teres vencido este... braço!



GAME BOY

GRAFISMO	18
ANIMAÇÃO	17
MANEABILIDADE	16
MÚSICA	16
SOM	8

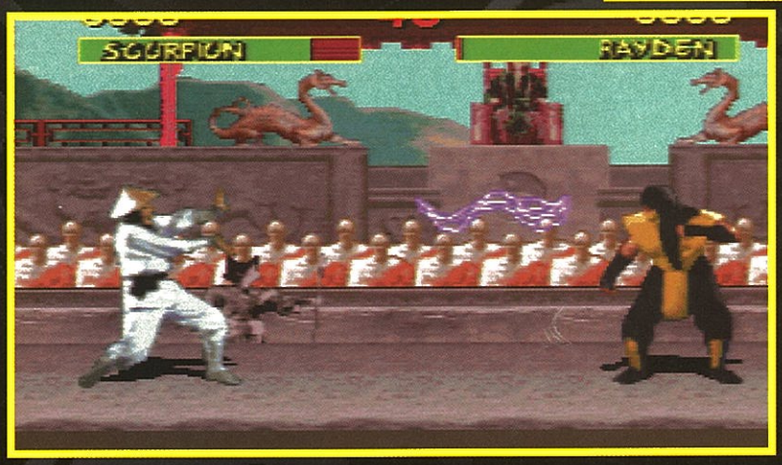
Género • Acção
Dificuldade • Mediana
Níveis • 1
Jogadores • 1
Continuações • 3
Salvaguardas • Não
Editor • Rare

93

SUPER
POWER

BATTLETOADS

Debaixo desta ponte encontram-se picos particularmente acolhedores no momento de um golpe fatal.



Podes fazer isso? É claro, porque tu és meu!!!

MORTAL

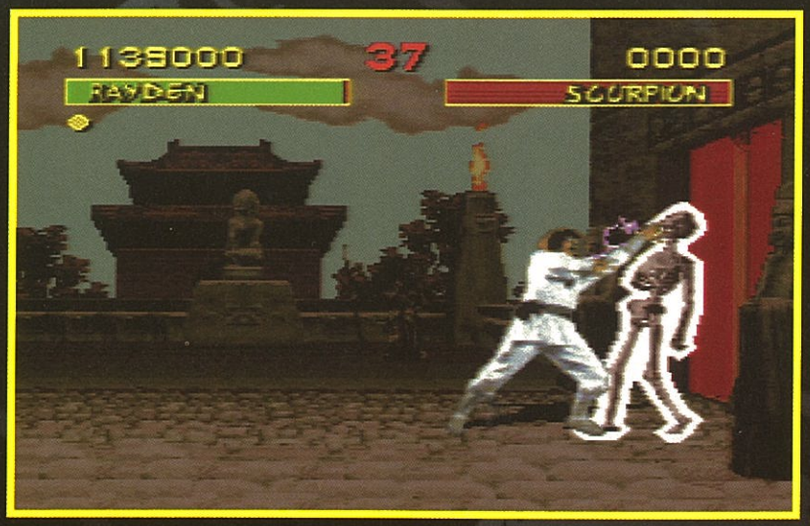
Este jogo era tão esperado como o *Street Fighter 2* ou o *Fatal Fury 2*. Enquanto que *Street Fighter 2* utiliza grafismos clássicos, *Mortal Kombat* está baseado em digitalizações de luxo. Os *sprites* deste jogo da Acclaim são maiores e os cenários mais belos. Testemos em pormenor aquele que é actualmente o melhor jogo de luta para a Super Nintendo.

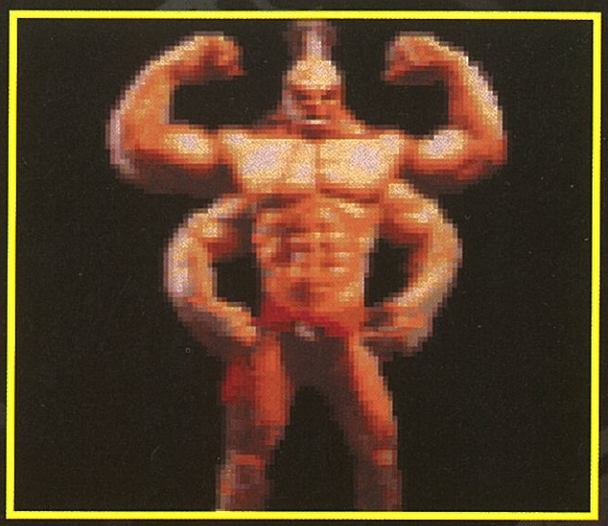
O DESENVOLVIMENTO DO JOGO

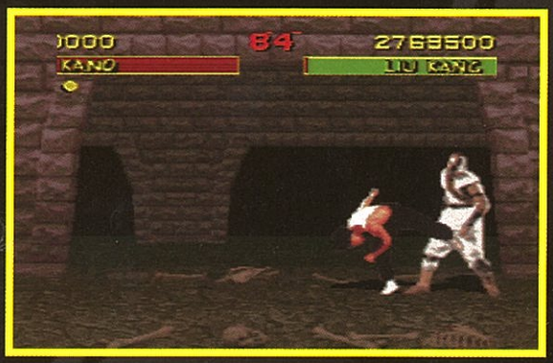
O princípio é muito, muito simples: é um torneio *shaolin* de artes marciais.
Depois de ter escolhido a personagem, o jogador entra no torneio e deve enfrentar os outros seis concorrentes antes de combater com o seu duplo, na altura do combate-espelho. Em seguida, passa à segunda fase do jogo: os combates em equipa. Deverá desembaraçar-se de dois adversários, um após o outro, no mesmo *round*. O combate termina com a vantagem para o primeiro que aguentar dois *rounds*. Dessa forma, no combate em equipa, o jogador terá de lutar duas vezes, no máximo de três desafios, com dois adversários que chegam um a seguir ao outro. Há três combates diferentes em equipa entrando depois as outras seis personagens do jogo. Chegarás, depois, à fase final: enfrentarás Goro, uma criatura com quatro braços e dotada de uma força extraordinária e, por fim, Shang Tsung, um demónio que se apropria das almas de todos os combatentes eliminados.

AS OUTRAS POSSIBILIDADES

Se o torneio te deixar derreado, propõe um duelo com qualquer um. Poderás escolher entre todas as personagens do jogo, à excepção de Goro e Shang Tsung. O combate desenvolve-se também em dois *rounds* premiados.
Um quadro de opções dar-te-á a possibilidade de mudares a configuração do *pad*, de alterares a importância das perdas de cada um. Poderás escolher entre os cinco níveis de dificuldade se preferires o torneio. Note-se que os jogadores 1 e 2 podem perfeitamente tomar o mesmo indivíduo, sem que para isso seja necessário







utilizar um código... São actores (têm mesmo direito ao genérico final) que deram ao jogo uma animação bastante realista. Os seus movimentos foram digitalizados, o que confere ao jogo um aspecto verdadeiramente violento e, sobretudo, muito real. O jogo é muito, muito rápido e geralmente os combates são bastante curtos.

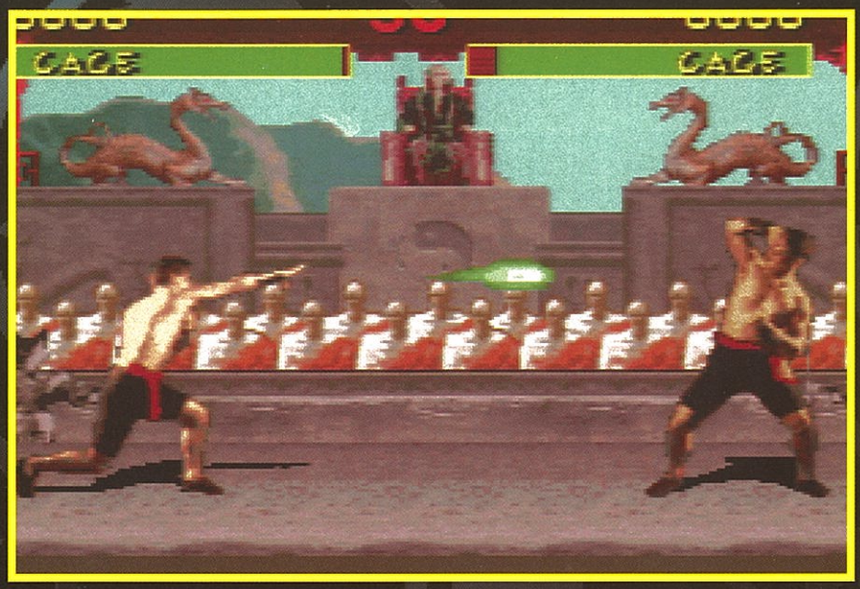
E O SOM?

É excelente. As músicas não te dão cabo da cabeça, mesmo em caso de bloqueio prolongado com um adversário. É quase único no estilo. Os sons constituem a parte mais interessante da banda sonora. São realmente muito bons, tanto no que respeita aos gritos, aos dígitos ou aos golpes. Reforçam consideravelmente a impressão de violência que se liberta do jogo.

QUE ACONTECEU AOS GRÁFICOS?

As personagens são grandes (92 *pixels* de altura) e bastante bonitos. É ao nível gráfico que reside o ponto fraco do jogo. Se os cenários, como as estátuas de dragões ou a área à frente das estátuas dos lutadores, são muito giros, é inegável que o combate na ponte ou nos fossos é realmente inferior. E depois, não existem cenários diferentes. ▶

KOMBAT



O QUE FAZ A DIFERENÇA

Um jogo de luta é tão comum, sem surpresas no seu princípio, que deverá oferecer pequenos nadas capazes de cativar o jogador para garantir ao jogo algum tempo de vida.
Mortal Kombat tem essa capacidade. Cada personagem tem entre dois e três golpes "especiais" que, mesmo assim, são bastante difíceis de efectuar no combate quando nos estreamos no jogo. Mas, com um pouco de prática, não é impossível. No fim de cada combate, verás aparecer a legenda: "Finish Him" (ou Her se for rapariga)".
Será então necessário desencadeares uma manipulação que é ainda mais delicada do que os golpes especiais para acabar de forma magistral.
Isso dará grande prazer quando um *KO* completo se pontua por uma tomada de se lhe tirar o chapéu!!! ■

OS PERSONAGENS

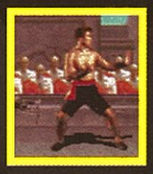
JOHNNY CAGE

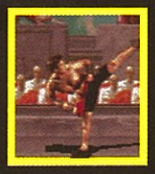
Este bravo Johnny Cage é uma estrela de cinema. Os amadores acharão que ele dá ares a Jean-Claude Vandamne. Está inscrito para o torneio Shaolin depois de ter conhecido a glória internacional nos filmes "Dragon Fist 1" e "2".
O seu aspecto de actor reconhece-se no fim de cada combate, quando ele torna a pôr os óculos de sol, por exemplo.

OS GOLPES DE JOHNNY

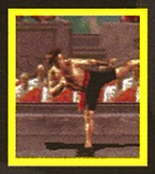
NORMAIS:

Block: botões L ou R.


Guarda


High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.


Low Kick: botão A.

Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Green fireball: esquerda e depois direita + B.

Shadow Kick: esquerda depois direita + A.

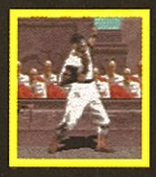
Splits: L ou R + B

KANO

Kano é um representante da cambada de gatunos, membro de uma seita de assassínios, os Dragões Negros. Estes são temidos e respeitados entre os mercenários, ladrões e usurpadores de toda a espécie.

OS GOLPES DE KANO

NORMAIS:

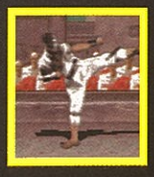


Block: botões L ou R.

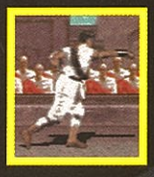
Guarda

High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.



Low Kick: botão A.



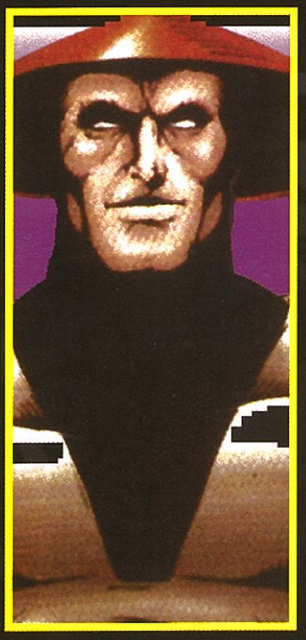
Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Golpes de cabeça: Y perto do inimigo.

Bola: Manter L ou R e girar 360 graus.

Navalhada: L ou R + para trás e depois para a frente.



RAYDEN

Rayden é dotado de poderes especiais que podem fazer pensar que ele é de facto o deus trovão. Terá forma humana para participar no torneio por convite pessoal de Shang Tsung.

OS GOLPES DE RAYDEN

NORMAIS:

Block: botões L ou R.

Guarda

High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.

Low Kick: botão A.

Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Rápido: baixo depois em diagonal depois para a direita + B (se o inimigo estiver à direita).

Teletransporte: baixo depois alto muito depressa.

Esquerda depois esquerda e em seguida direita (com o inimigo à direita).

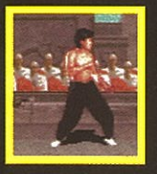
LIU KANG

Tem duas boas razões para participar neste torneio: despreza Shang Tsung e vai representar a sua organização secreta, a famosa Esfera do Lótus Branco. Se gostas de Bruce Lee, Liu Kang é o teu homem.

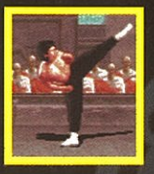
OS GOLPES DE LIU KANG

NORMAIS:

Block: botões L ou R.

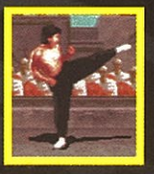


Guarda

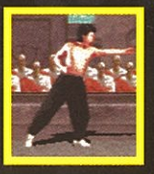


High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.



Low Kick: botão A.



Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Bola de fogo: direita de novo direita + Y (se o inimigo estiver à direita).

Golpe especial de pés: direita em seguida.

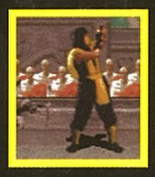
Direita + X (se o inimigo estiver à direita).

SCORPION

Fez um treino numa escola de Ninjas com Sub-Zero, mas ainda que tenham pontos em comum, ele desenvolveu golpes particularmente pessoais e originais.

OS GOLPES DE SCORPION

NORMAIS:

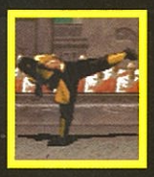


Block: botões L ou R.

Guarda

High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.



Low Kick: botão A.

Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Arpéu: baixo depois em diagonal depois à direita + B (se o inimigo estiver à direita).

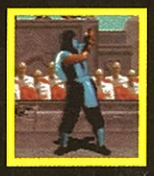
Teletransportado: baixo depois alto muito rápido.

SUB-ZERO

Teve o mesmo treino que Scorpion, mas as inscrições que tem no uniforme levam-nos a crer que são de grupos rivais. Sub Zero pertence ao clã Ninja de Lin Kuei, um clã chinês impiedoso.

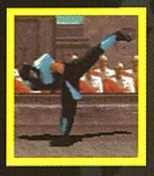
OS GOLPES DE SUB-ZERO

NORMAIS:



Block: botões L ou R.

Guarda



High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.

Low Kick: botão A.

Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Bola de gelo: baixo depois diagonal depois direita + B (se o inimigo estiver à direita).

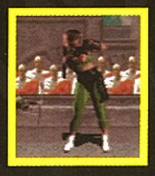
Deslize: diagonal baixo esquerda + R e B e A juntos (se o inimigo estiver à direita).

SONIA

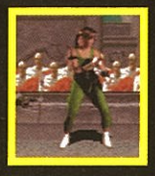
Faz parte de forças especiais de intervenção do exército americano e anda à procura de Kano. Participa no torneio para o encontrar, mas descobrirá coisas que nunca imaginou.

OS GOLPES DE SONIA

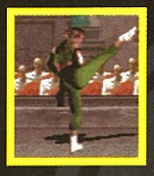
NORMAIS:



Block: botões L ou R.



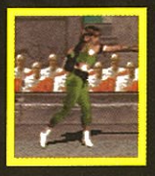
Guarda



High Kick: botão X.

High Punch: botão Y.

Low Kick: botão A.



Low Punch: botão B.

ESPECIAIS

Golpe especial de mãos: direita depois esquerda + Y (se o inimigo estiver à direita).

Rápido: B depois esquerda + B (se o inimigo estiver à direita).

Projecção de pernas: baixo + B e A e L ou R juntos.

GORO

É o lutador que antecede o *boss* final do jogo. É metade homem, metade dragão, o que lhe permite de te atirar com bolas de fogo particularmente devastadoras.
Tem quatro braços terrivelmente fortes. Isso abrevia consideravelmente os combates contra os incautos, os principiantes e os impetuosos.
Tem alguma experiência em artes marciais, visto que tem 2000 anos e é invencível há 500. Boa sorte. ■

MORTAL KOMBAT SUPER NINTENDO FRONTEIRA DE ARCADE

Longe de nós a ideia de subentender que a Super Nintendo pode rivalizar com a arcade. A verdade é que esta conversão é a melhor que vimos até hoje. Todos os golpes estão lá. O jogo tem uma quebra ligeira nas cores e nalguns pormenores. Portanto, é um pouco menos rico, mas isso é um simples problema de espaço-memória. Outra quebra ligeira: o som, que é menos realista do que na arcade. É neces-sário saber que os dígitos sonoros têm o máximo de espaço-memória ocupado.
Uma grande pena: não há sangue.

Algumas fases da versão arcade eram o teatro de sangue. Os gerentes da Nintendo têm princípios muito intransigentes e o que estava previsto aconteceu: suprimir o sangue.
Mas o divertimento é o mesmo, o teu Super Nintendo não te pede dinheiro quando acabas o jogo... ■

SUPER NINTENDO

A MANEABILIDADE
Bastante aceitável, tanto para os golpes normais, como para os especiais, apesar de alguma dificuldade em executar os golpes especiais.

O SOM
Os sons são extraordinários: dão vida ao jogo e intervêm sempre quando é necessário. As músicas não são más e em todo o caso nitidamente superiores às do *SF2*.

O INTERESSE
Mortal Kombat é mais difícil do que *Street Fighter* e propõe cinco níveis de dificuldade. Apesar de ter menos lutadores, está mais bem concebido do que *Street Fighter* (sons e animação) e é mais divertido. *Street Fighter 2* passa para 2.º lugar.

GRAFISMOS 15
As digitalizações tornam o jogo original. Alguns cenários são um pouco concluídos à pressa.

ANIMAÇÃO 19
Ultra realista, ultra violenta, ultra satisfatória.

MANEABILIDADE 18
Os poderes são atribuídos. O resto é simples como tudo.

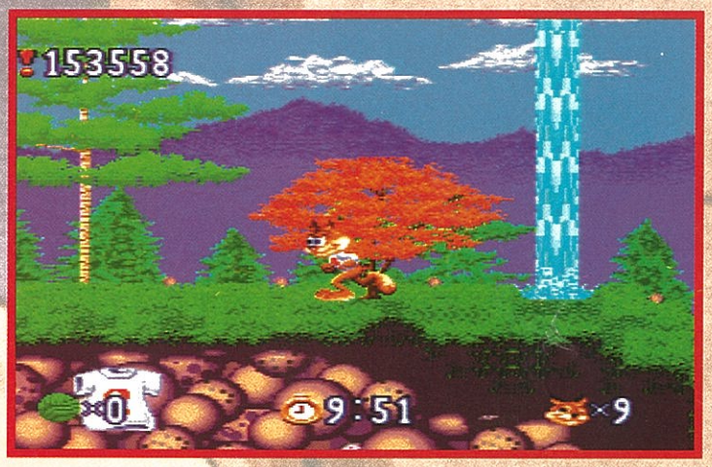
SONS 19
Sons digitais admiráveis.

INTERESSE 19
Se é o teu estilo, é fantástico.

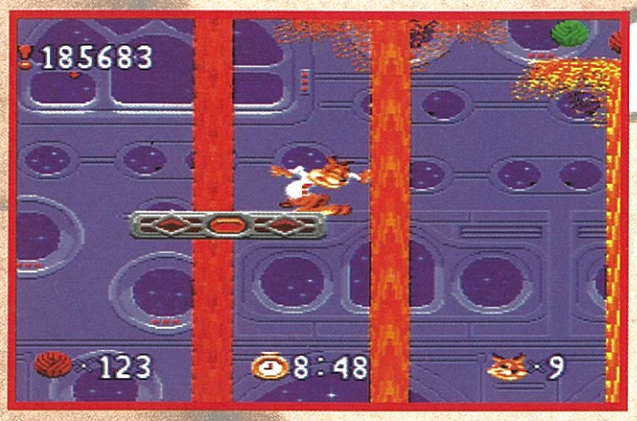
Género • Combate
Dificuldade • 5 níveis
Jogadores • 1 ou 2
Continuação • Infinita
Salvaguarda • Não
Passwords • Não
Editor • ACCLAIM

96

Um boss bem difícil de vencer



Que belos grafismos



Este cenário contrasta estranhamente com a lava em erupção, não é?

O *Bubsy* é um gatinho amoroso, cheio de vivacidade e de louca ingenuidade com um desejo de brincar aos heróis, mesmo tendo um corpo frágil que não se preste a esse tipo de brincadeiras.
Como ficar insensível ao *charme* deste felino? Como sabes, um gato gosta geralmente de brincar com vários objectos e, sobretudo, com novelos de lã.

UM MÁXIMO DE BOLAS NUM MÍNIMO DE TEMPO

É justamente bolas de diferentes cores que *Bubsy* deverá apanhar em sítios hostis e o mais rapidamente possível pois o tempo é limitado. *Bubsy* é um jogo clássico de plataformas: tens de apanhar o maior número de bolas e, para te ajudar na tua difícil missão, terás à tua disposição inúmeras opções, além de tempo suplementar, por exemplo. Além disso, em certos casos, poderás passar por cima dos contratempos como um pássaro delicado, o que te parecerá uma benção do céu, considerando as dificuldades das tais passagens.

A maré enche e tu tens de te despachar se não quiseres morrer afogado.

IRRESISTÍVEL

Bubsy é um jogo divertido, na linha de jogos como *Tiny Toon:* a mímica do nosso gatinho *Tex Avérien* é hilariante e dá-nos um enorme prazer. Além disso, *Bubsy* será confrontado com situações no mínimo insólitas: será levado a fazer uma volta de montanha russa, a descer torrentes, a lutar contra os selvagens inimigos num cenário *western* ou ainda num comboio sem maquinista. Terá de accionar ou desactivar mecanismos diferentes para avançar no jogo. Como é costume num jogo de plataformas, no fim de cada nível, haverá um *boss* bastante antipático.

OS PRÓS DO PAD

Bubsy é um jogo bastante difícil, sendo necessário um grande trabalho de memorização e de reflexos. Felizmente, os programadores pensaram em ti e puseram à tua disposição códigos de salvaguarda em cada *round*. Todavia, não te alegres antes de tempo, pois antes de terminares, terás muito tempo para sofreres e implorares clemência às pessoas que criaram este jogo diabólico com ares de bonitinho e simples. Apenas o *pad* poderá ultrapassar esta difícil etapa.
Em suma, *Bubsy* é um jogo bem concebido , interessante, tanto gráfica como musicalmente. A originalidade é um dos trunfos deste *software* globalmente correcto. Em todo o caso, *Bubsy* não te decepcionará, pois o seu dinamismo dar-te-á uma enorme alegria digna dos grandes momentos da vida de um homem (verás o que quero dizer...). ■

BU

Descanso para observares, faz alguma coisa, esse ratinho lavador não te quer muito bem, apesar da sua cara simpática.

O voo planado a longa distância é o de Bubsy. *Utiliza-o com conhecimento de causa.*

Dá uma volta sem cinto na montanha russa e compreenderás a atitude do nosso Bubsy.

Está cheio de gente. Toma atenção

Um rato armado aparece durante a noite, Zorroooo... não, não

Vitória!

BSY

SUPER NINTENDO

Ah, Bubsy, que jogo! Grafismos giros seguindo bem os diferentes níveis do jogo, uma animação perfeita, mesmo se a originalidade diga respeito sobretudo ao personagem principal, músicas óptimas e sons correctos, fazem deste jogo um dos melhores do momento. É claro que tudo é relativo, mas o interesse do jogo merece por si só que o experimentemos. Aconselho-to, mas a escolha final é tua.

GRAFISMO 16
É bonito, é nítido, é claro. Já visto, algumas vezes.

ANIMAÇÃO 17
É fluída, é própria.

MANEABILIDADE 16
Muito precisa.

MÚSICA 17
Muito divertida, bem ao estilo do jogo, digna da Super Nintendo.

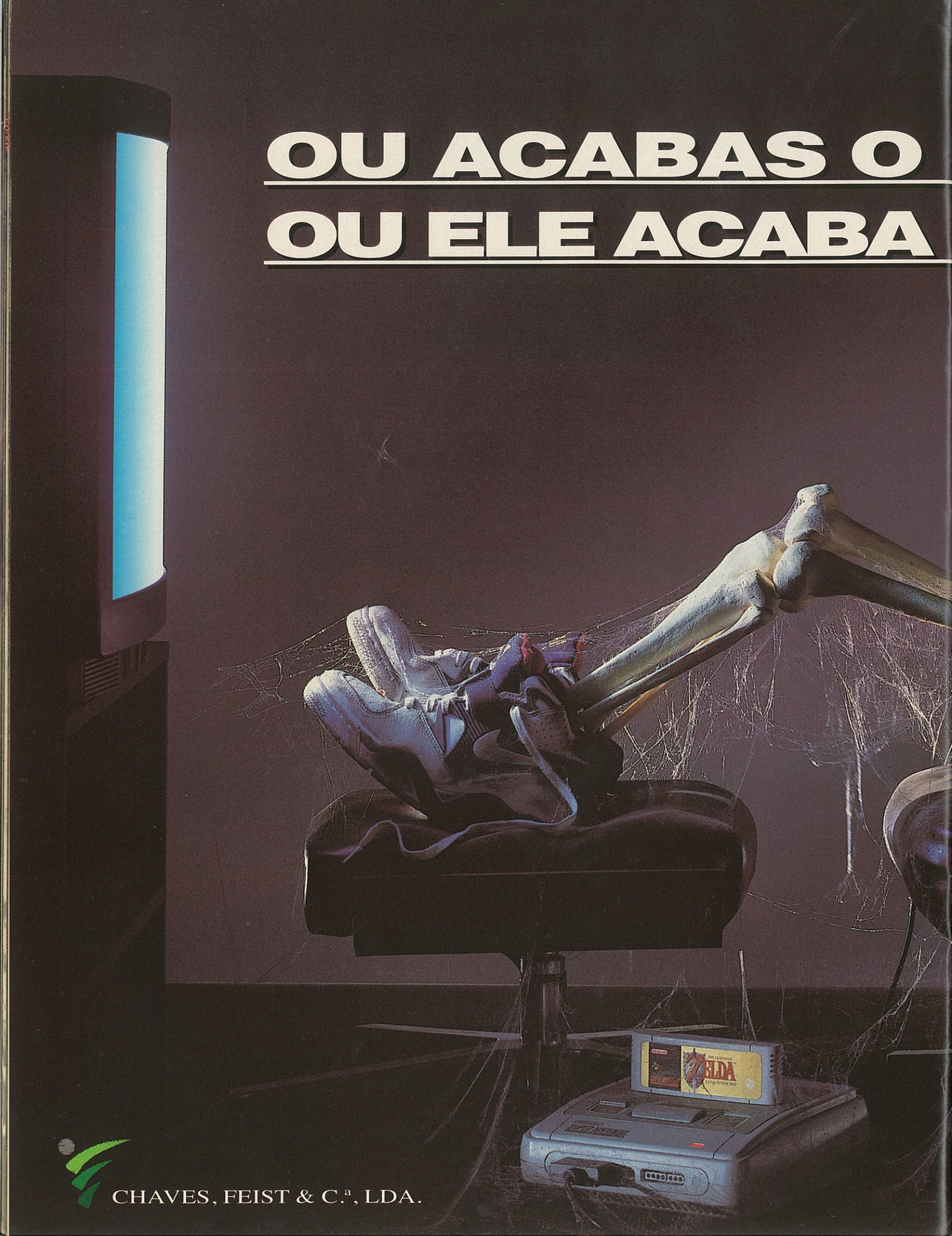
SONS 16
Giros...
... Sem mais.

INTERESSE 18
Um jogo que se arrisca a desencadear paixões contrárias.

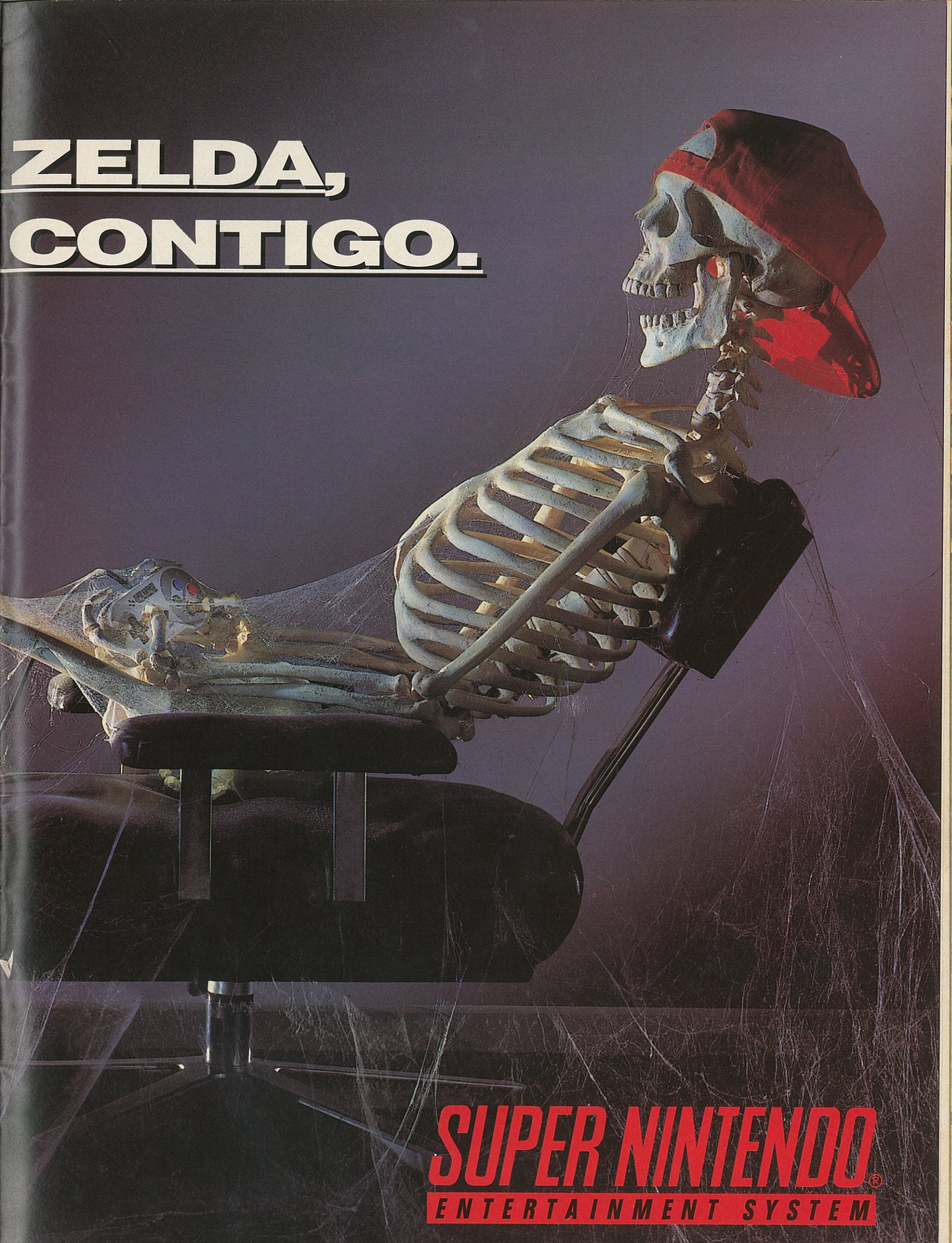
Género • Plataformas
Dificuldade • Difícil
Níveis • 7
Jogadores • 1
Continuação • Não
Passwords • Sim
Editor • ACCOLADE

90

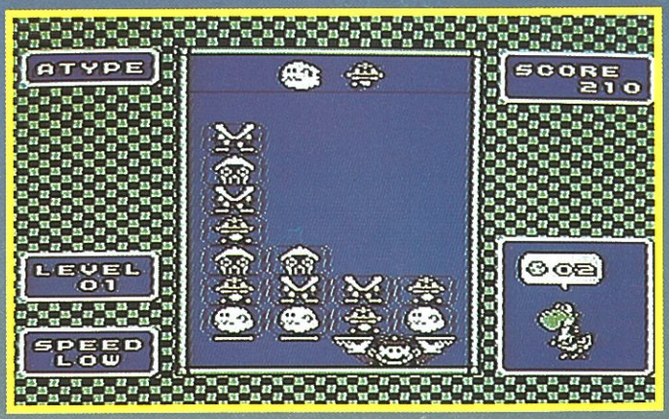
OU ACABAS O
OU ELE ACABA

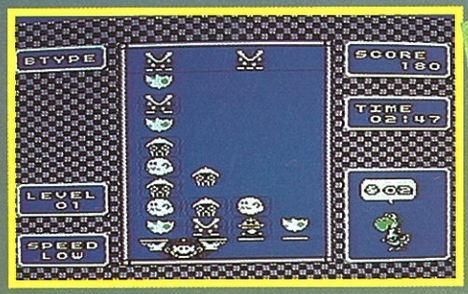


CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.


ZELDA,
CONTIGO.
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO TESTE





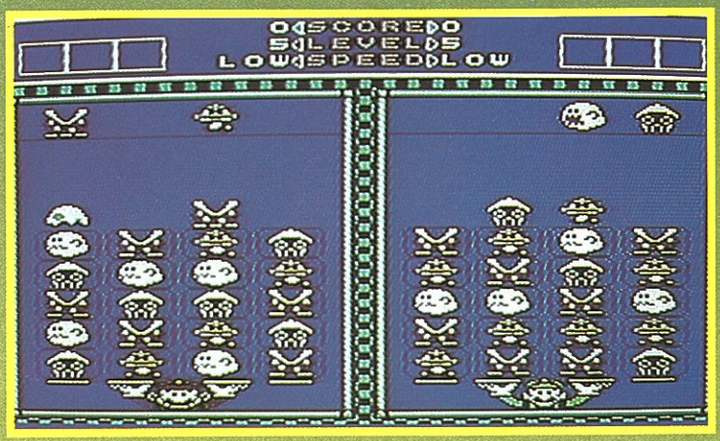
Aqui a situação é bastante difícil. A coluna atinge o topo do ecrã, o que significa uma irremediável derrota.

YOSHI

Se gostas do Mario World, tens de conhecer Yoshi. Yoshi é uma espécie de dragão, não muito grande, mas muito simpático que, muitas vezes, acompanha Mario nas suas peregrinações. Esta é a ocasião de reencontrares o dragão-réptil num jogo bem original, de reflexão. Para chegares ao fim, basta-te jogares com bastante destreza e inteligência, mas com inteligência rápida. Não se trata de encontrares a solução para o problema no dia seguinte, porque poderá ser muito tarde. O objectivo do jogo consiste em juntar dois a dois os motivos que desfilam no topo do ecrã e que se vão amontoando. Quando dois motivos semelhantes fiquem empilhados, desaparecem logo, deixando espaço para os seguintes. Com Yoshi não é possível fazer combinações com mais de dois motivos; é necessário sobrepor dois fantasmas, duas flores, dois cogumelos (não comestíveis) e dois polvos. Para mudar a disposição dos motivos do ecrã, basta dirigi-res o Mario (ou o Luigi, se jogares com outra pessoa!). Este poderá inverter as colunas dos motivos, para obter as melhores combinações.

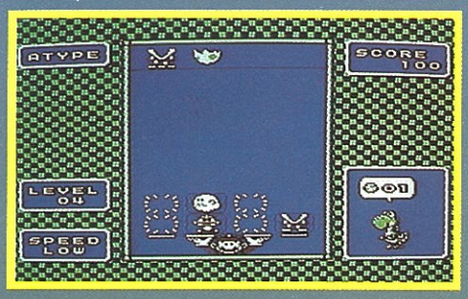
Portanto, só podes mexer na base, e nunca noutra coisa. Toma cuidado, pois tal como no *Tetris*, se a coluna de motivos atingir o topo do ecrã, perderás! À medida que vais progredindo no jogo, aparecerão cada vez mais formas e com uma grande rapidez.

Para já, este jogo é um clássico dentro do género acção/ /reflexão. Mas então, perguntar-me-ás que faz Yoshi nisto tudo? Pois bem, Yoshi poderá aparecer no ecrã. Como assim?

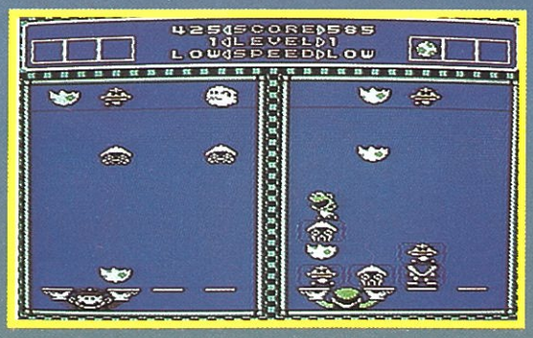


Começo do jogo no nível cinco! Difícil, muito difícil! Estamos a falar a sério. Tens de te desembaraçar de tudo, antes que seja tarde.

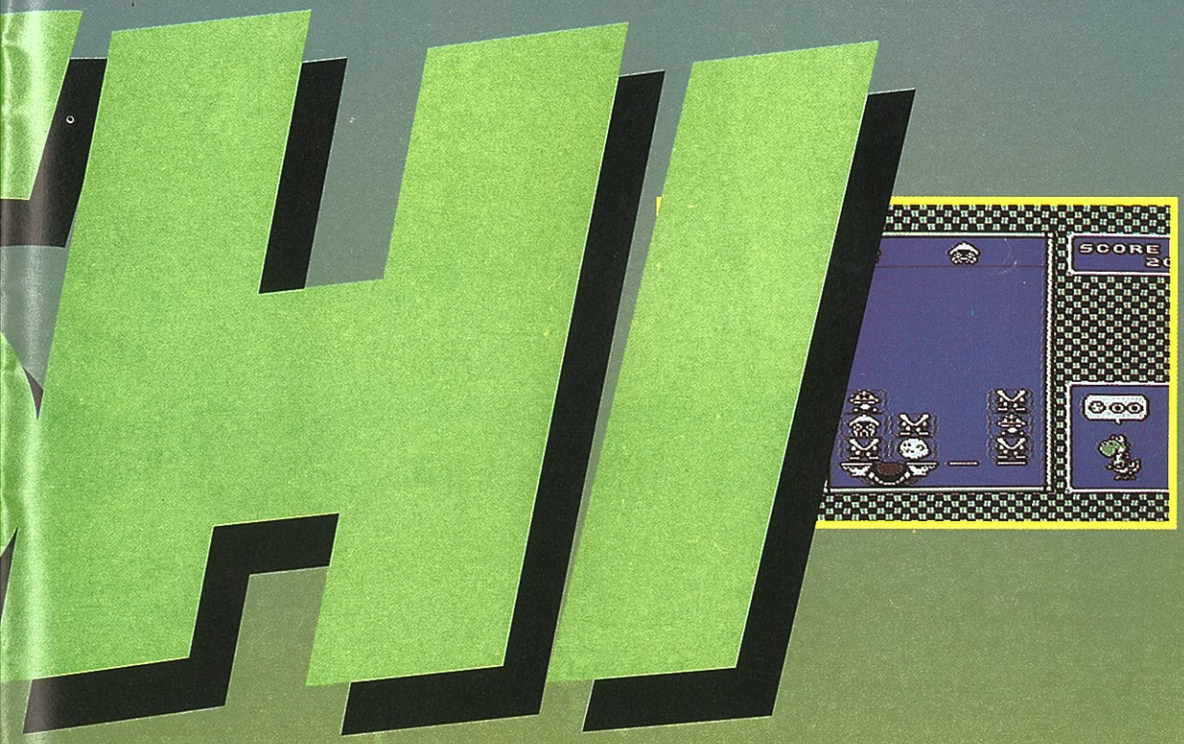
Entre outros motivos que tens de juntar, há também cascas de ovos. Existem cascas superiores e cascas inferiores. Para obteres um ovo inteiro, é preciso juntares uma casca in-



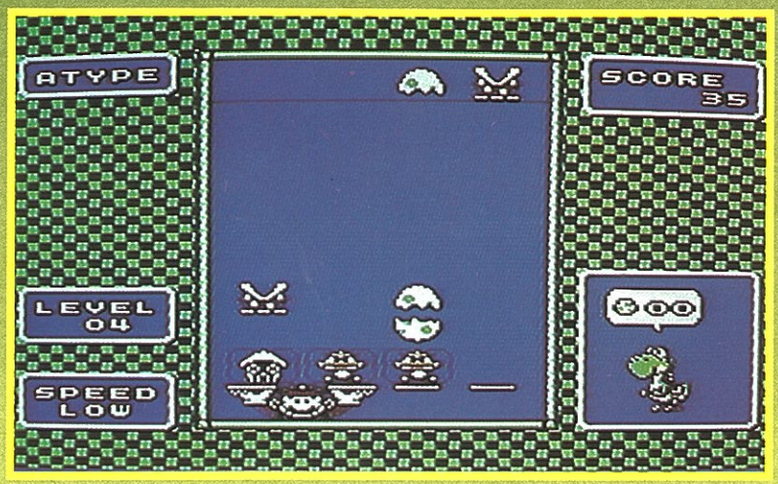
Duas formas idênticas sobrepostas e não há mais nada. Simples e apaixonante.



A parte de baixo das cascas dos ovos sucedem-se (e todas elas se assemelham!), enquanto um Yoshi acaba de sair da casca. A dois jogadores, o benefício em pontos será, então, essencial.



ferior e uma casca superior (uma superior e depois uma casca inferior não serve). De um ovo inteiro, sairá um Yoshi, o que é sinónimo de pontos suplementares. É também necessário saberes que todos os motivos colocados entre a parte inferior e a parte superior da casca do ovo serão imediatamente destruídos! Se aparecer apenas a parte de cima da casca do ovo, ela destruir-se-á automaticamente. Portanto, terás de decidir se empilharás os motivos, correndo o risco de ver aparecer a parte de cima de uma casca de ovo! A vantagem é que se olhares para o topo do ecrã, poderás saber quais são os motivos que se seguem. Como no *Tetris*, saberás qual a figura que se segue e poderás planear algumas estratégias elementares. ■



Eis um Yoshi em preparação! Do ovo sairá um pequeno dragão verde! É muito bom para a tua pontuação final.

NINTENDO

Uma das vantagens do *Yoshi* é permitir que dois jogadores se divirtam ao mesmo tempo. O ecrã está dividido em duas partes e cada jogador deve tentar esvaziar a sua parte de todos os motivos que o preenchem. O vencedor será aquele que conseguir esvaziar o seu ecrã três vezes! Sobre um fundo musical seleccionado entre os três propostos, terás lutas delirantes! Se achares que *Yoshi* é um jogo simples e cansativo jogado sozinho, pelo contrário, jogado a dois, é um jogo genial.

GRAFISMO 13
Nada de fabuloso. Grafismos sóbrios, como a maior parte dos jogos de reflexão.

ANIMAÇÃO 13
Não tem *scrolling*, os *sprites* a passarem e o Mario a mexer-se na base do ecrã são a única animação.

MANEABILIDADE 18
Manipulação da personagem muito simples e rápida.

MÚSICA 15
Sendo as três músicas bastante simpáticas, rapidamente nos podemos fartar delas.

SONS 12
Os poucos sons que existem são razoáveis.

INTERESSE 18
Um jogo inteligentemente inspirado no lendário *Tetris*.

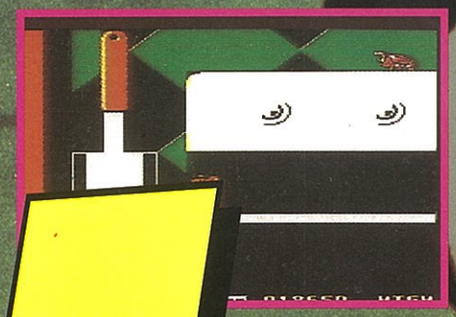
Género • Acção/Reflexão
Dificuldade • Mediana
Níveis • 5
Jogadores • 1 ou 2
Continuação • Não
Palavra-chave • Não
Editor • NINTENDO

70 para 1 jogador

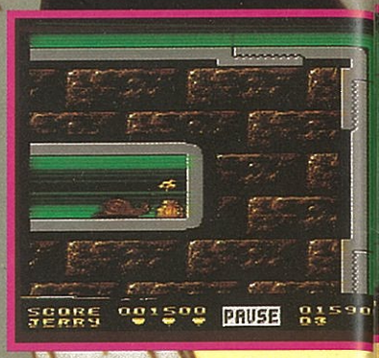
80 para 2 jogadores

O TESTE NINTENDO

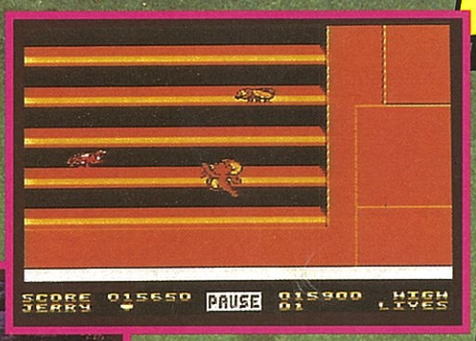
TOM & JERRY



Ao chegar a esta cozinha o Tom irá compreender que o jantar... é ele mesmo.

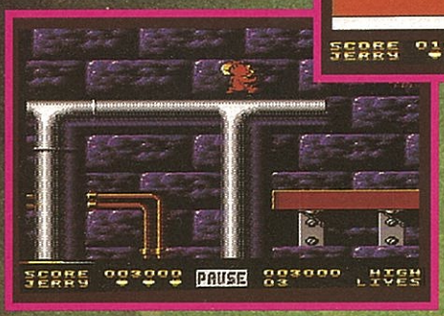


Quem gosta mais de água: os gatos ou os ratos? Parece que nenhum deles gosta.



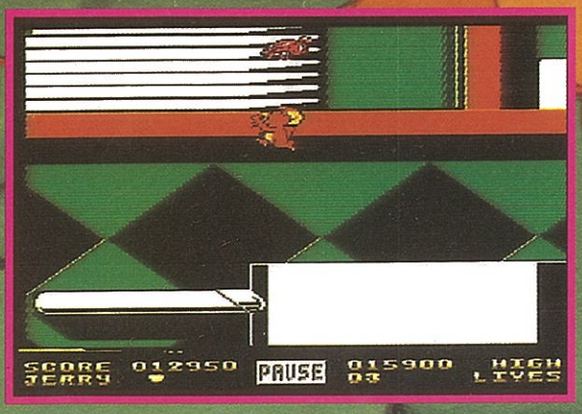
Sobe pela grelha de ventilação disparando sem parar para os pequenos animais que te importunam.

A animação do rato durante o seu percurso é excelente.



Durante muitos anos, milhões de crianças em todo o mundo divertiram-se com as aventuras dos dois amigos (?) Tom e Jerry nas salas de cinema e na televisão. A High-Tech decidiu, e bem, imortalizar num jogo de consola as aventuras desses heróis. Sem ser um superjogo, é muito, muito interessante. Em cada nível, a decoração é diferente tanto nas cores como no estilo.

Cada nível é concebido com poucas cores em relação às capacidades da consola (repara nas fotografias para te convenceres), mas a renovação constante dessas cores de base põe de lado toda a ideia de tédio. A animação da personagem é bastante divertida: o movimento das suas orelhas quando sobe para uma escada ou a fúria com que fica quando te falta a habilidade num dos níveis. O seu modo de andar é bastante fluido e não notei numa única quebra em todo o jogo. As quebras são tão raras que hesitei muito, antes de te falar nelas! O único ponto mau do jogo reside na sua maneabilidade, visto que se o jogador efectuar um salto muito rápido ou disparar rapidamente para se livrar dos adversários, é muito lento a mudar de posição, o que se torna desvantajoso nas passagens delicadas. É uma dificuldade suplementar da qual toda a gente se livrará facilmente. As músicas e os sons são correctos para um NES, mas não esperes nada de inesquecível que seja adaptado musicalmente para o grande público.



A cozinha está mal protegida, pois há abelhas que entram pelas grades.

Em relação ao interesse, penso que é bastante bom, mas a minha opinião é certamente muito subjectiva. À excepção deste pequeno problema de maneabilidade, é giro de jogar, mas rapidamente cansativo. O que é natural, pois é um jogo destinado a um público mais jovem. *Tom & Jerry* é, aliás, concebido para lhes oferecer um desafio interessante, uma dificuldade na medida justa: fazê-los procurar e enervarem-se um pouco. Isso é feito sempre de uma forma que eles achem fácil. De qualquer modo, se a evidência não saltar aos olhos dos jogadores, resta-lhes sempre Club Nintendo, escravo das vossas aspirações lúdicas! Os níveis parecem-se com um labirinto, mas têm cruzamentos que oferecem poucas possibilidades (três no máximo) e cujos

As garrafas estão fechadas. Podes servir-te delas como escada.

Talvez possa parecer suicídio, mas é necessário passar por cima desta panela a ferver.

Sobe em ziguezague para o segundo nível. A saída encontra-se em cima à direita.

A morte é um repouso, amigo Jerry, sê bem-vindo ao paraíso dos ratos. Queijo à discrição.

Para acalmar Tom, salta para a plataforma da direita e faz pontaria.

becos sem saída são extremamente pequenos. Além disso, inúmeros bónus sob a forma de queijo virão acalmar as tuas feridas ao longo do teu périplo. Este princípio perm,ite, que os níveis sejam relativamente grandes sem te perderes. Ver Tom no fim de cada nível (quer dizer nos três níveis) será uma excelente motivação para todos os que quiserem viver as aventuras de Jerry. ■

NINTENDO

Um jogo novo ideal para os mais pequenos.
O jogo é engraçado, fácil e recorre a personagens que eles conhecem bem e que terão grande prazer em reecontrá-las. Não é um jogo de plataformas puro e faz apelo a algumas noções de pesquisa.
Os níveis são um pouco concebidos como labirintos, mas não são difíceis.
É de lamentar a pobreza dos cenários de fundo em relação aos personagens.

GRAFISMO 14
As personagens são bem feitas. Os cenários deveriam ser mais elaborados.

ANIMAÇÃO 16
Os diferentes movimentos do rato são bem conseguidos.

MANEABILIDADE 13
A maneabilidade permite saires-te bem de situações delicadas. A personagem é lenta a mudar de posição.

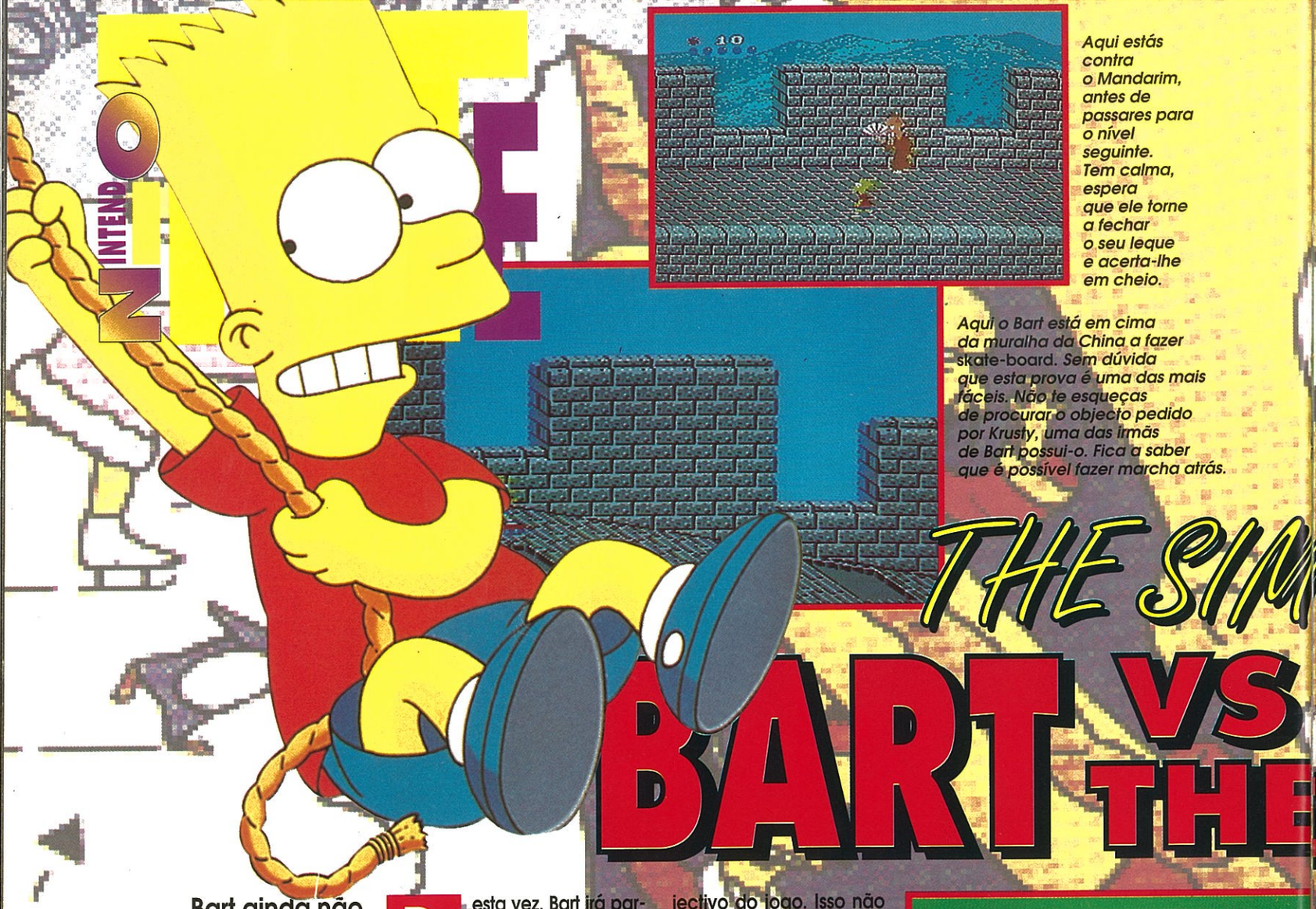
MÚSICA 14
Sem grande interesse, mas é audível.

SONS 13
O NES nunca foi fabuloso neste campo.

INTERESSE 16
Muito giro de jogar, mas não é um jogo apaixonante.

Género • Plataformas
Dificuldade • Fácil
Níveis • 7
Jogadores • 1
Continuação • 2
Salvaguarda • Não
Editor • HI-TECH

87



Aqui estás contra o Mandarim, antes de passares para o nível seguinte. Tem calma, espera que ele torne a fechar o seu leque e acerta-lhe em cheio.

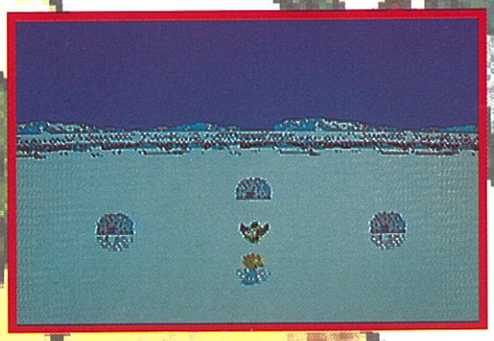
Aqui o Bart está em cima da muralha da China a fazer skate-board. Sem dúvida que esta prova é uma das mais fáceis. Não te esqueças de procurar o objecto pedido por Krusty, uma das irmãs de Bart possui-o. Fica a saber que é possível fazer marcha atrás.

THE SIM

BART VS THE

Bart ainda não parou em todos os sentidos. O célebre herói de Matt Gorening está de volta. Lembras-te da aventura onde Bart lutava contra os mutantes vindos das estrelas e que queriam apoderar-se de Springfield e destruir a Terra metendo o tentáculo (o direito traz felicidade) nos objectos purpúreos?

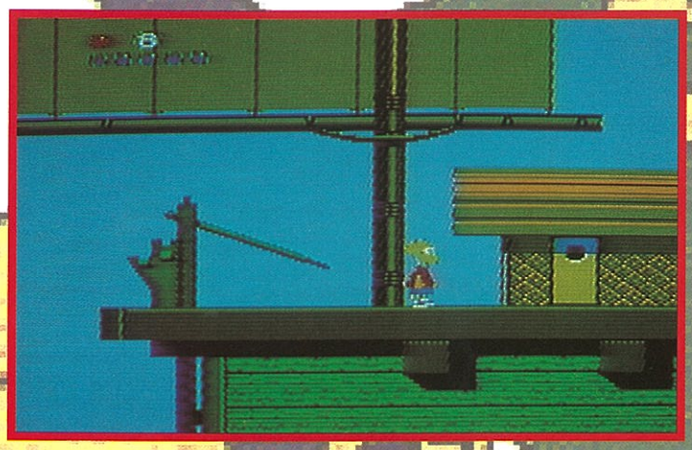
Desta vez, Bart irá participar num superjogo, animado pelo Super Krusty. Mas – se não não nos divertíamos – são malfeitores que roubam a família dos Simpsons. É penoso ser o alvo de todos os bandidos da esquina! O nosso bom amigo Bart irá percorrer os quatro cantos do mundo, para reencontrar os objectos. Esse é o objectivo do jogo. Isso não te faz lembrar um famoso episódio da série de televisão dos Simpsons?... Portanto, o jogo vai ser composto por várias etapas. Em primeiro lugar, a China, depois o Pólo Norte; em seguida, será Hollywood e o Egipto. Em cada um desses níveis, terás de resolver uma série de provas para chegares ao nível seguinte. Essas provas serão de dois géneros. Primeiro, as provas de tipo plataformas. Aí, conduzirás o bravo Bart através de cenários bastante feios, é uma questão de cores. Deverás evitar os inimigos que tentarão acabar com os teus dias, ou, pelo menos, com os de Bart, que são, apesar de tudo, menos preciosos do que os teus. Era difícil ser mais clássico. Mas quem disse que as receitas clássicas não faziam... sucesso? Dá um ou dois saltos, que os testes de luta, por vezes duvidosos, são muito perigosos, e encontra o objecto que Krusty deseja. Depois de teres



Sob os teus olhos encontra-se o famoso, o famosíssimo Bonto. Debaixo de um iglô está escondida uma cabeça de Krusty, mexem-se os três, debaixo de que iglo se encontra a cabeça? Tens de ser perspicaz.

Boa sorte para reconstituir estes puzzles! E há bastantes. Alguns de vocês têm muito jeito para este género de provas, outros, paciência!

IPSONS WORLD

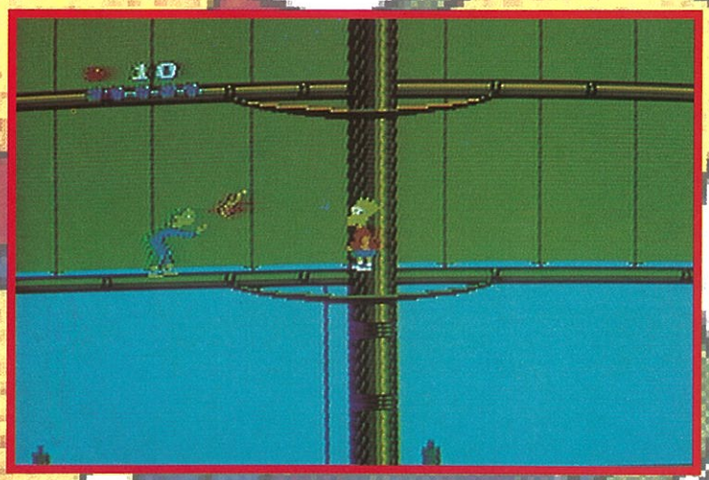


No barco, segue para baixo à esquerda, em cima do leme está um objecto à tua espera.

Um dos jogos em ecrã único. Aqui, é preciso virar duas cartas e fazer pares. O número de tentativas é limitado, e só uma boa memória te ajudará a chegares ao fim. Lápis e papel também podem ajudar.

o objecto no bolso, procura a saída mais próxima. Esses níveis serão os únicos a estarem em ecrãs múltiplos, contrariamente à série de jogos em ecrã único. Os jogos em ecrã único, são por definição, jogos onde não há... ecrã (deixo-te preencher as reticências por um número racional inteiro superior a 0 e inferior a 2).

Estranharás na frase anterior este Tado interactivo: Mesmo lendo, tu jogas! Nesses níveis, encontrarás um Bonto sob a forma de iglo, um *jackpot*, um baralho de cartas onde será necessário juntar as figuras duas a duas num mínimo de tentativas, *puzzles*... É pena a falta de originalidade de tudo isto. Repito-me e tenho consciência disso, mas é difícil fazer o bom com o velho. Não acredito que se *Pac Man* ou *Space Invaders* aparecessem para a Super Nintendo, acertariam no alvo. ■



Evita os petardos se não queres acabar o jogo prematuramente. Já basta o Bart ser precoce... Enfim, ninguém é perfeito.

NINTENDO

Acclaim oferece-nos um jogo consagrado aos Simpson. Uma vez mais, os fabricantes tentaram jogar com a originalidade. Imagina o Bart contra os Mutantes do Espaço na Nintendo, em *Bart's Nightmare* ou em *Krusty's Fun House* para a Super Nintendo.

GRAFISMOS 12
Não se pode dizer que *Bart vs The World* seja uma maravilha ao nível dos grafismos.

ANIMAÇÃO 13
Fluida nos níveis de plataformas, mas é fraca nos jogos em ecrã fixo.

MANEABILIDADE 13
Nalgumas passagens de plataformas são muito difíceis.

MÚSICA 13
Em certos níveis a música barulhenta torna-se num calvário, sobretudo quando é necessário pensar.

SONS 11
São demasiado discretos.

INTERESSE 12
A variedade é o trunfo deste jogo, é pena que a originalidade esteja ausente do princípio ao fim. Apesar disso, divertimo-nos.

Género • Multijogos
Dificuldade • Mediana
Níveis • 4
Jogadores • 1
Continuação • Infinita
Palavra-Chave • Não
Editor • ACCLAIM

80

SUPER NINTENDO TESTE

Luke Skywalker e a sua frota de *X-Wings* conseguiram destruir uma parte da Estrela Negra, mas esta está a ser reconstruída. Da sua nova base situada no planeta glaciar Hoth, os rebeldes tentam pôr a funcionar uma nova estratégia para vencer definitivamente o Império. Mas os planos do general Han Solo e dos outros estrategos da Rébellion depressa são contrariados pelo Império que enviou sondas para o planeta Hoth e todo o universo. Enquanto Luke recebe a sua formação de Jedi em Dagobah, Han e Leia foram apanhados na armadilha na Cidade das Nuvens, governada por Lando Carlrissian...

Deixa-te aspirar neste recanto rochoso para descobrires bónus, em cima à direita. Durante a subida, mantém-te bem no meio, para evitares os picos.

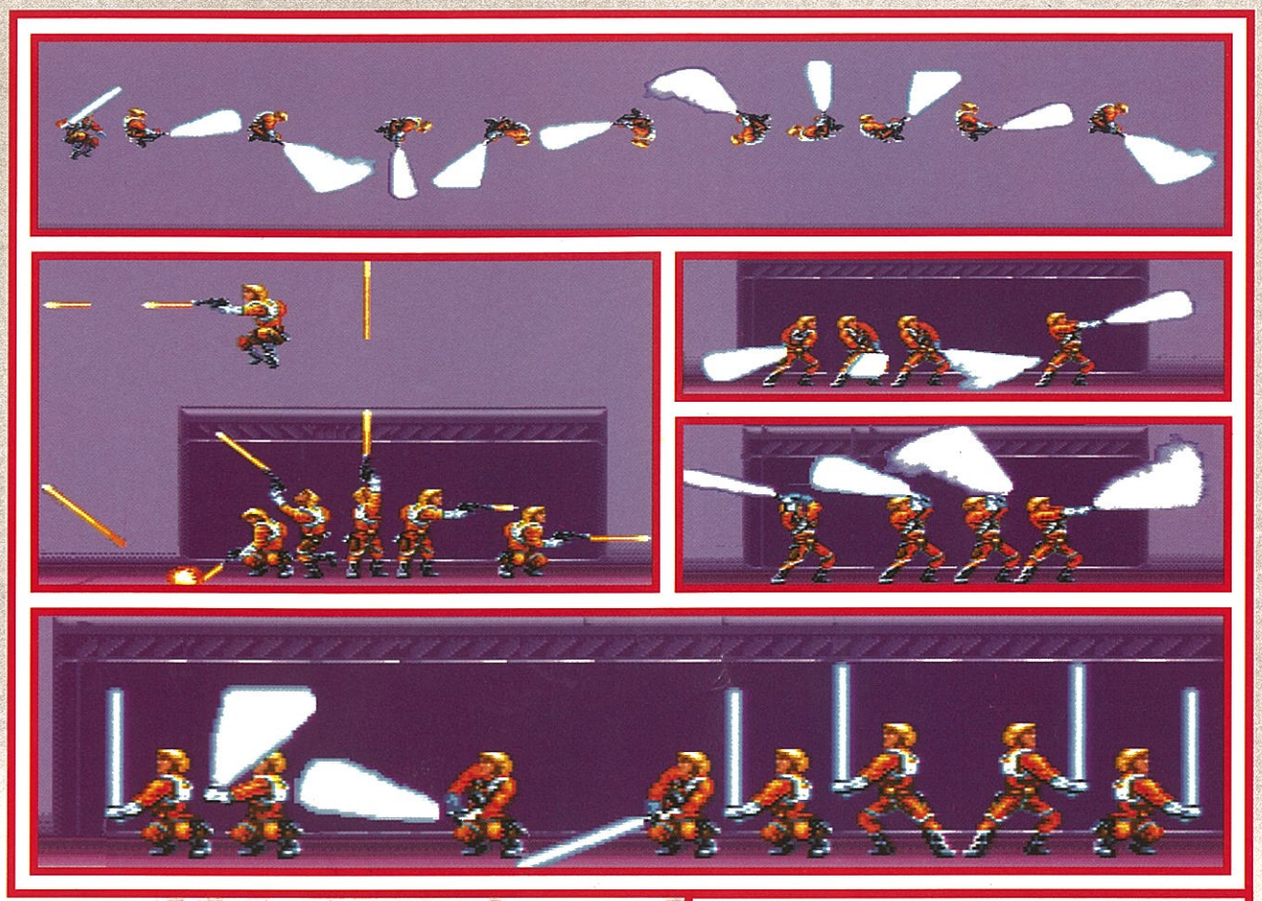
Este monstro peludo (é o Yéti do filme que perde um braço) atira-te um jacto gelado que te congela imediatamente. É muito aborrecido, tanto mais que os monstros que estão no ecrã empenhar-se-ão em te empurrarem para o vazio logo que fiques paralisado.

Na Cidade das Nuvens, o Super The Empire Strikes Back tem toda a amplitude de um verdadeiro jogo de plataformas. De facto, estas estão por todo o lado, e eu recomendo-te sempre que saltes, carregando duas vezes em B: uma primeira vez, para saltares normalmente e uma segunda vez, quando estiveres no ar para efectuares um duplo salto.

Aqui diriges Han Solo nas inúmeras galerias cobertas de neve. O objectivo é encontrares o caminho até ao Falcão Milénio. Quando não estiverem muitos inimigos à vista, ou quando quiseres passar por um inimigo incómodo como este, poderás rebolar-te no chão com a ajuda de uma pressão simultânea nos botões BAIXO-DIREITA e B.

Super EM STRIK

Os níveis no sistema de Dagobah são os mais fáceis. Para chegar ao fim do quadro, basta efectuares uma série de saltos. Avançarás de plataforma em plataforma, e o teu sabre livrar-te-á das piranhas e de outros inimigos.



As animações de Luke armado do seu sabre-laser estão particularmente bem conseguidas. Com a sua arma pode cortar o inimigo pela cabeça ou pela cintura, mas também poderá efectuar saltos enormes e utilizar o seu sabre como escudo, erguendo-o na vertical. Todos estes ataques efectuam-se com a ajuda do botão Y. Quando Luke estiver armado (carrega em A para mudares de armas), a principal originalidade é que os tiros dirigidos para o chão saltam de ricochete, o que é muito prático para atingir os inimigos mal colocados ou o ponto fraco de um boss. Em resumo, a tua personagem faz quase tudo, salvo fazer habilidades com as papaias.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Star Wars

Na cidade das nuvens são numerosos os inimigos que tens de combater nas plataformas.

Estas cenas vêm suavizar as fases de plataformas.

Se, durante uma parte, vires um personagem familiar (R2D2, Leia Organa...), avança para ele e deixarás o quadro para aceder ao seguinte. Aqui, é R2D2 que se perdeu na estranha flora do sistema de Dagobah, o planeta do mestre Jedi Yoda.

Super THE EMPIRE STRIKES BACK Star Wars

Cena especial 1: No teu Tauntan deverás eliminar muitas criaturas saídas das entranhas do planeta Hoth, aí onde nada é Hot. O Tauntan salta quando carregares no botão B e agitares o sabre graças ao botão Y, como habitualmente.

Cena especial 2: Neste jet speeder estranho ao filme, és atacado por guardas imperiais nos seus próprios veículos. Desloca-te com a ajuda da cruz direccional e dispara carregando no botão Y.

Cena especial 6: Antes de poderes penetrar na Cidade das Nuvens, terás de apanhar os Cloudcars que aparecem em cima e no fundo de um mar sombrio.

As cenas com Chewbacca são também verdadeiras cenas de plataformas. Tens de saltar de destroços em destroços sob a lava (um arzinho de Mario!), e deslizar pelas encostas. Não te esqueças de te servires do golpe especial de Chewie, o torniquete.

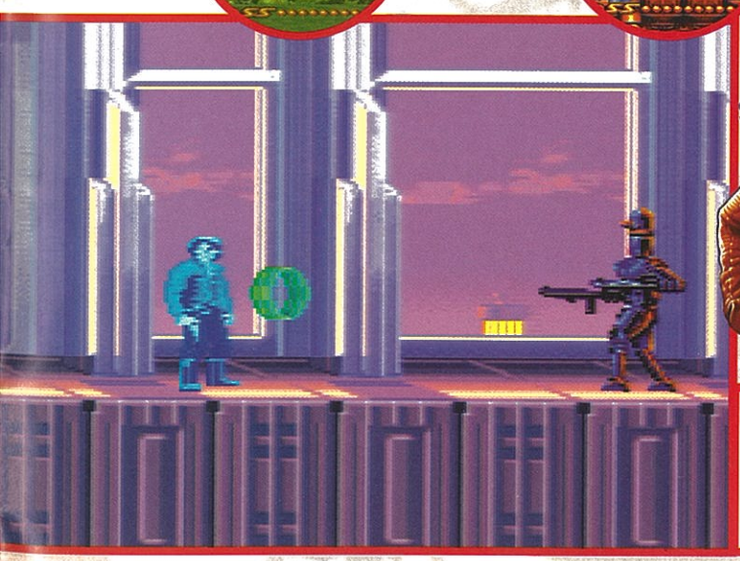
Cena especial 3: Quando estiveres ao comando de um snowspeeder, poderás disparar, utilizando o botão Y, e lançar cabos com a ajuda dos botões L e R. Esses cabos serão muito úteis para deitar ao chão os inúmeros AT-AT.

Cena especial 4: Eis-nos de novo aos comandos de um snowspeeder, mas a cena desenvolve-se desta vez seguindo um scrolling horizontal. Desloca-te e dispara com a ajuda do botão Y.

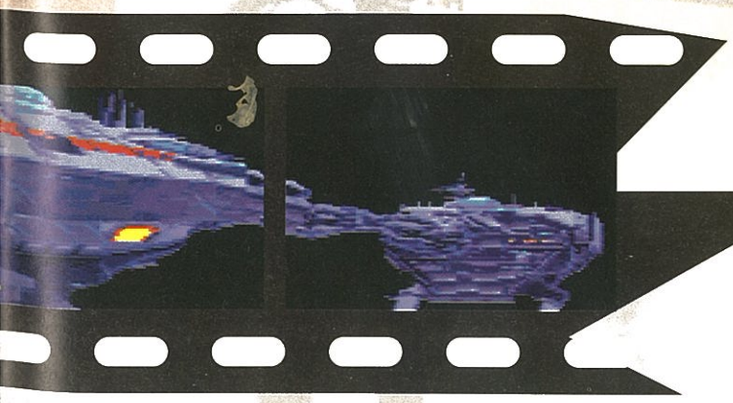
Cena especial 5: Aos comandos do Milénio, terás de evitar ou destruir os asteróides e aniquilar os caçadores Tie, colocando o visor. Os tiros disparam-se com a ajuda do botão Y. Aqui, é pena não existir a impressão de rapidez.

Na fundição, serás obrigado a rebolares-te para te introduzires sob as pinças gigantes. Para venceres os guardas imperiais armados de metralhadoras, aconselho-te a disparares alguns tiros, e depois saltar-lhes em cima e atacá-los pelas costas, antes que eles se virem. Também poderás fugir sem os eliminares.

Estes são alguns boss do jogo. Para os venceres, é preciso conheceres os seus pontos fracos (armas quando têm uma, olhos quando têm...) e açulá-los, encontrando um esquema de deslocações que te permitirá não sofreres muito.



Pensas que não sofrerás mais paralisando os monstros de Hoth? Ah, mas sim, mesmo se desta vez forem os robôs da Cidade das Nuvens que te ataquem com os seus raios gelados.



Antes de cada nível, cenas animadas ou congeladas passam diante dos teus olhos esbugalhados. Essas cenas em cinemascopo retomam elementos-chave da história do filme, mas também há cenas próprias à evolução do jogo.

SUPER NINTENDO

Todos os elementos que fizeram a fama de *Super Star Wars* foram retomados. Os *boss* são numerosos e bonitos, os quadros são muitos e amplos e a variedade que é oferecida é imensa. O Império tem cenas de plataformas nas quais diriges alternadamente Luke, Han e Chewie, servindo-te das suas especialidades respectivas. Mas isso não é tudo, visto que fases de *shoot-em-up* realizadas em modo 7 são também incluídas neste jogo, entrando em cena o *Falcão Milénio*, um *Snowspeeder* e o *X-Wing de Luke*.

GRAFISMO	17
ANIMAÇÃO	14
MANEABILIDADE	17
SONS	19
INTERESSE	16

A alternância das fases pedestres com as fases que exploram o modo 7 é muito agradável. Cenas e inimigos originais aparecem nesta versão Super Nintendo. Demasiados abrandamentos...

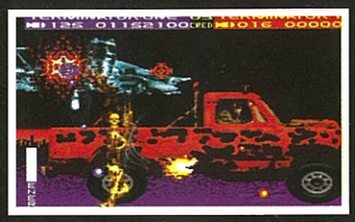
Género: Acção
Ddificuldade: Difícil
Níveis: 18
Jogadores: 1
Ccontinuação: 3
Passwords: Sim
Editor: JVC

93

T2

THE ARCADE G

A Rébellión está de novo em acção. Sob o comando de John Connors, o exército Skynet, retoma a pouco e pouco o controlo do seu planeta. Sentindo próxima a derrota dos seus microprocessadores, Skynet tenta contudo uma última acção: enviar o seu mais aperfeiçoado filho, um T1000, ao passado, para matar, desta vez, o jovem John Connors, filho de Sarah. Mas felizmente, a Rébellion está alerta e envia um novo protector para salvar a vida do futuro salvador de toda a raça. O nome deste herói: T800. A sua missão: terá de suportar uma geração *hamburger* de garotos ignóbeis que ouvem AC/DC. Boa sorte.



NÍVEL 3

Na minha opinião, é impossível passar este nível sozinho. De facto, neste nível terás de escoltar uma camioneta e certificares-te que ela chega ao seu destino. Contudo, a tarefa não será facilitada pois os patrulhadores de Skynet atacar-te-ão sem descanso. Sozinho, é irrisório querer impedi-los de tocarem na camioneta. O problema é teu, se jogares sozinho.

1

NÍVEL 5

Neste nível, os programadores são claros: destrói tudo. Um contador indicar-te-á regularmente quantos objectos ainda estão por destruir. Toma atenção para não tocares, inadvertidamente, nos Connors, mãe e filho (foto 1) que decidiram ajudar-te a fazer esta limpeza radical aos inúmeros intrusos que abundam neste centro de pesquisa.

6

7

8

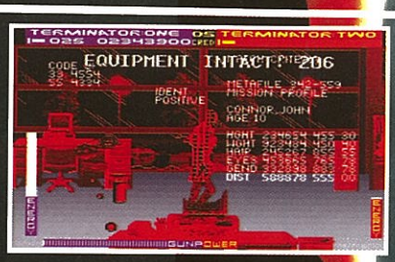
9

10

11

NÍVEL 4

A tua missão: destruir Skynet e chegar a tempo. Mas antes, terás de aniquilar os seus guardas pessoais (foto 6 e 7). Em seguida, serão necessárias três etapas para eliminar Skynet. Olhando atentamente para as fotos 8, 9 e 10, descobrirás facilmente onde deverás atacar exactamente (um stock de mísseis é vivamente aconselhado). Depois de tudo isto, só te resta embarcar para o passado (foto 11).



Eis uma das duas fichas de identidade de John Connors memorizadas no Terminator.

2

3

4

5

Em cada nível, ser-te-á comunicada a missão que te está incumbida. As missões consistirão geralmente na destruição de todos os elementos incómodos. Mas terás de ter cuidado para não matares inocentes (foto 2) ou soldados da Rébellion (foto 3), pois isso penalizar-te-á no fim da missão (foto 4). De passagem, repara que o míssil que acabaste de lançar atravessa um soldado sem lhe fazer mal. É certamente um bug grosseiro.

SUPER NINTENDO

Se excluirmos o facto de que os mísseis que lançares atravessam os teus homens sem os tocar, enquanto uma bala os faz gritar de dor (com os Terminators, isso não acontece...) pode dizer-se que o jogo está bastante bem realizado, tanto do ponto de vista dos grafismos como do da animação. Além disso, é possível jogar a dois, bem como utilizar o Scope Nintendo e o "rato", dois pontos positivos. Contudo, algumas demoras (estagnamos horas no mesmo lugar) bem como a banalidade do objectivo que terás de atingir (matar os bandidos e evitar os inocentes) torna este jogo menos atraente e mais cansativo. É claro que o *T2 The Arcade Game*, como o próprio nome indica, é um jogo de arcade e é nesta óptica que foi verdadeiramente criado. Portanto, este jogo destina-se aos fãs do jogo de arcade e aos que têm um Scope Nintendo.

GRAFISMOS	16
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	15
SOM	14
INTERESSE	14

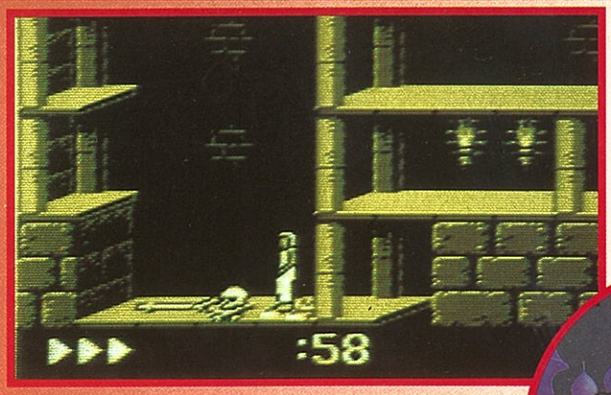
Pode utilizar-se o Scope Nintendo. Pode jogar-se a dois. Os grafismos são bons e bem conseguidos. Algumas demoras, um jogo clássico de arcade sem espírito inovador, sem diversidade, que dificilmente chega a prender o jogador mais entusiasmado.

Género • Tiro
Dificuldade • Difícil
Níveis • 6
Jogadores • 1 ou 2
Continuação • 5
Salvaguarda • Não
Editor • ACCLAIM

81

GAME BOY

TESTE



Grande momento de solidão humana, como dizia Batman. A questão do dia é: que fazer? Há alturas em que nos absteríamos de ser um herói de jogos de vídeo!

PRINCE OF PERSIA

O reino da Pérsia está em desassossego desde que a princesa foi raptada e aprisionada no torreão do grão-vizir Jaffar, que aproveitando a ausência do sultão que partiu para batalhas longínquas, tentou aliciar a sua filha. Começou com avanços, mas ela recusou-o completamente! Jaffar não suportou a humilhação e atacou de novo sofrendo nova desilusão. Ainda hoje se riem dele no palácio! Furioso, o grão-vizir raptou a princesa e prendeu-a. Tendo-a à sua mercê, propôs-lhe casamento. Se ela desse uma resposta positiva seria a oportunidade para, mais tarde, se apoderar do trono, como herdeiro que seria depois do casamento. Mas a princesa recusa obstinadamente todos os avanços do vizir. Este faz-lhe um ultimato, dizendo-lhe que a libertará se ela aceitar os seus propósitos. A princesa tem uma hora para reflectir.

Durante esse tempo, também te encontrarás nas mãos dos soldados de Jaffar, desarmado e na torre de mensagem. Porquê tanto ódio? Simplesmente porque tentaste salvar a tua princesa. És um soldado da guarda do rei da Pérsia e apaixonado pela sua filha!

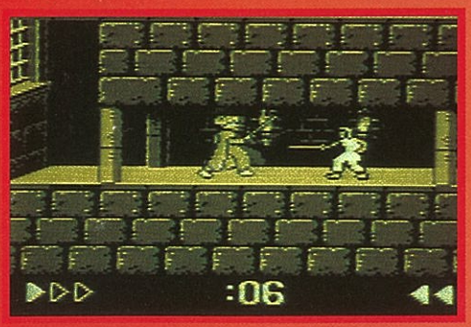
Mas agora estás exausto e sem armas atirado para o fundo de uma masmorra. Que fazer? É fácil: tentar encontrar a tua espada e subires aos poucos (há 12 níveis), as masmorras do grão-vizir até o encontrares e venceres. Depois, poderás fugir com o sol da tua vida!

Mas até lá, terás de percorrer quilómetros de galerias. Poderás saltar, correr, tomar balanço, agarrares-te às paredes e apanhares objectos. Também é possível combater. Os locais a visitar constituem um gigantesco labirinto onde não deverás perder-te.

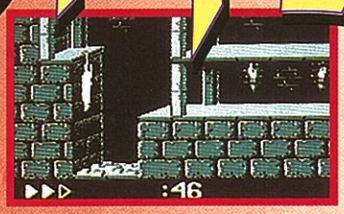
Lajes móveis accionam mecanismos que abrem as grades de ferro quando as pisares.

Também é possível agarrares-te a um rebordo quando deres um salto ou não puderes ir para nenhum lugar directamente. É a mais gira das opções de movimentos da personagem. Os movimentos desta personagem são de um realismo nunca visto para a Game Boy. Cada um desses movimentos é maravilhosamente animado. O ambiente, deliberadamente subterrâneo e muito do género *Mil e Uma Noites*, torna o jogo ainda mais atraente do que no início.

O lado aventureiro associa-se à destreza e à habilidade que o jogo te exigirá. ■



Os combates não são o mais importante deste jogo de aventura/acção, mas acontecem de vez em quando. Defende-te, sem perderes os teus pontos de saúde.



O movimento mais interessante do jogo é poderes agarrar-te aos rebordos e tomares balanço. Isso permitir-te-á atingir lugares normalmente inacessíveis ou de evitares cair de muito alto.

A primeira coisa a fazer é encontrar a espada que os guardas do Vizir esconderam algures no primeiro nível. Sem esta arma, não poderás sair deste nível guardado por um soldado armado.

GAME BOY

GRAFISMOS	16
ANIMAÇÃO	19
MANEABILIDADE	17
MÚSICA	15
INTERESSE	19

Género • Aventura/Acção
Dificuldade • Difícil
Jogadores • 1
Níveis • 12
Continuações • Infinitas
Palavras-chave • Sim
Salvaguardas • Não
Editor • Virgin Games

95

QUADRAS ENVIADAS POR SÓCIOS

CLUBE NINTENDO

Mario amigo,
Onde tu estiveres,
Eu estou contigo!
(Sócio n.º 17 059, Diogo Teixeira Bartholet)

O Mario e o Luigi
São dois irmãos amigos
Mas quando eles se juntam,
É para derrotar os inimigos

O Koopa e os seus soldados
São os seus principais inimigos
Que apanharam a Princesa
Para eles correrem perigo

Mas os nossos dois heróis
Não se deixam ficar
Pelo contrário, vão logo
A linda Princesa salvar.

Mas na sua longa caminhada
Muitos perigos irão correr
Para o Koopa derrotarem
E a princesa reaver!
(Sócio n.º 33 460, André Maia)

Se não tens nada para fazer
É só pegar no teu Nintendo
Não há que negar,
Só há que jogar!
(Sócio n.º 38 586, Rui Paulo Martins)

O Clube da Nintendo
É do melhor que há
É o meu clube preferido,
melhor do que este não há
(Sócia n.º 38 121, Ana Sofia Alves)

Clube Nintendo amigo,
Sempre que tiveres algum sarilho,
Conta com este teu melhor amigo...
(Sócio n.º 31 824, Bruno)

Quando estás cansado
E queres jogar
No Game Boy
Tu podes pegar
(Sócio n.º 30 497, Luís Filipe)

QUEREM TROCAR CORRESPONDÊNCIA

Susana Campos
(Sócia n.º 34 527, 15 anos)
Rua Teixeira de Pascoaes,
381, 3.º-D
4800 Guimarães

Pedro Miguel Carreira (Sócio
n.º 32 984, 12 anos)
Rua Prof. Manuel
das Neves,16, 4.º, Esq
2000 Santarém

Bruno Fernandes
(Sócio n.º 22 277, 14 anos)
Estrada Sacotes,
Vivenda J. A Fernandes
Sacotes – Algueirão
2725 Mem Martins

Mafalda Marques
(Sócia n.º 38 652,
11 anos)
Cidade Nova, Edif. Jardim, 8.º-
F
Santo António dos Cavaleiros
2670 Loures

Ana Rita Cosme Teixeira
(Sócia n.º 13 480, 14 anos)
Casal da Canastra,
Lote 22
2510 Óbidos

Joana Reynaud O. Rodrigues
(Sócia n.º 33 579, 13 anos)
Urb. Fonte da Alegria,13
2510 Óbidos

Sara Sampaio B. Carvalho
(Sócia n.º 38 554, 9 anos)
Casal da Canastra, lt. 19
2510 Óbidos

Ariana Almeida
(Sócia n.º 2000, 13 anos)
Rua Amílcar Cabral, lt. 2, 3.º-L
1700 Lisboa

Ana Sofia Antunes Alves
(Sócia n.º 38 121, 11 anos)
Rua da Boavista, lt. 29, 3.º, Dt.º
Pinhal de Frades

O RESPONDE

Sou o sócio
n.º 5586, o Rui Manuel
Oliveira da Silva.
Escrevo para saber sobre os premiados
do concurso de desenho da Nintendo...

(Os desenhos serão todos analisados na 2.ª quinzena de Julho. Os resultados serão divulgados na revista SUPER POWER de Setembro, se bem que os premiados serão todos directamente contactados pelo Club Nintendo. Nessa mesma revista, também publicaremos os resultados das melhores frases do passatempo Energizer/Club Nintendo).

(Sócio n.º 31 971, Pedro Conceição)
Um dia destes vi numa loja alguns papéis a dizer que havia 10% de desconto para sócios do clube em todos os jogos. Esse desconto é possível em todas as lojas, ou só naquelas que tiverem os anúncios?

Por enquanto, não há nada previsto relativamente a descontos para sócios. Cada loja o fará se assim o entender. No entanto, futuramente, talvez se venha a considerar essa hipótese.

(Sócia n.º 40 258, Magda Sousa)
Amigo Mario, venho pedir-te um favor. Na revista que me enviaste não vinha lá o meu jogo favorito, que é o *Tom & Jerry*...

Como vês, nesta revista já incluímos o teu jogo preferido. E agora, vai ser sempre mais fácil, pois com uma revista mensal e com muito mais páginas, já é possível dar dicas e soluções de muito mais jogos. Espero que tenhas ficado contente.

(Sócia n.º 20 232, Rita Ribeiro)
Eu tenho um Game Boy que está estragado e queria saber o que fazer...

Não queremos que a Rita ou outros amiguinhos tenham produtos Nintendo *avariados. Sempre que precisem de os reparar, basta telefonar para a linha verde 0500-1111 e ser-lhes-ão dadas instruções de como proceder. Ao enviar os produtos para reparar para o Apartado 150 – 2685 Sacavém, devem Fazê-lo em correio registado e enviar o endereço e telefone correctos.* ■

ALÔ, MARIO!

Olá, amigos. Calma... muita calma. E sobretudo não entrem em pânico por não conseguirem avançar nesse fabuloso jogo. Basta escrever ou telefonar para o Clube Nintendo que o Mario tentará dar a resposta o mais rápido possível.

Clube Nintendo
(Alô, Mario!)
Apartado 150
2685 Sacavém

LEGEND OF ZELDA
(Super Nintendo)
Querido Mario, neste jogo, não consigo encontrar o martelo. Será que me poderias dizer onde está?

O martelo está no primeiro nível do mundo escuro. Está num baú grande que aparece numa espécie de varanda. Para lá conseguires chegar, entra na porta da esquerda que está nessa sala e põe uma bomba no sítio onde a parede estiver rachada. (Dica pedida pelo sócio Ruben Fernandes)

SUPER MARIO WORLD
(Super Nintendo)
Como é que se encontra a saída da *Forest of Ilusion?*

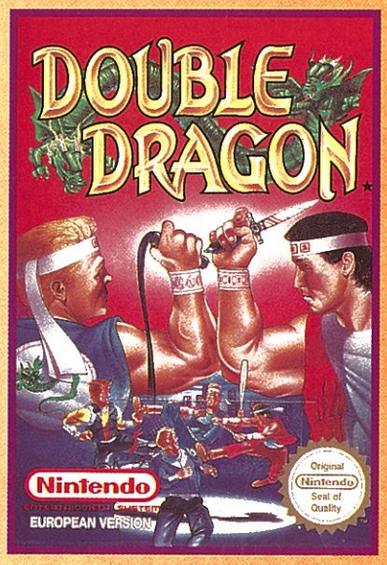
No Forest of Ilusion 3, tens de entrar no 4.º tubo verde, lá encontrarás a chave que te permitirá abrir a passagem.

No *Chocolate Island 3*, como se faz para deixar de andar às voltas?

Esse nível, tal como alguns outros, tem duas metas: no fim do nível, há a meta grande, só que um pouco mais há frente há uma segunda meta. Para conseguires chegar à segunda, tens de passar pela primeira sem a cortar (sem passar pelo meio dos dois postes). Podes fazer isto se tiveres a capa e fores a voar por cima ou por baixo dela.

O que acontece quando se completa o *Star World?*

Quando completas o Star World 5, tens acesso ao Special World.



DOUBLE DRAGON
(Nintendo)
Mario e Luigi, como é que se passa a parede na 4.º missão?

Da parede saem uns lutadores muito grandes. Temos de os derrotar e em seguida entrar no sítio por onde eles sairam. (Dica pedida pelo sócio n.º 27 685, Bruno Nogueira)

SUPER MARIO BROS 2
(Nintendo)
Como se derrota o caranguejo no final do nível 5?

Tens de apanhar as pedras que ele atira e tentar acertar-lhe. ▶

SPIDER MAN 2
(Game Boy)
No nível 2, como se consegue encontrar o antídoto?

O antídoto está no edifício que tem do lado esquerdo da porta uma televisão. Para entrar tens de seleccionar o cartão de acesso. Lá dentro há uns objectos com umas setas a piscar. Coloca-te à frente delas e espera que as miras venham atrás de ti. Se te desviares rapidamente, elas não acertam em ti, mas sim no objecto. Faz isto com todos eles e o antídoto aparecerá.

ZELDA
(Game Boy)
No nível 2, como se encontra a chave pesadelo?

Para teres acesso à sala onde se encontra a chave pesadelo, tens de ir à sala onde está a lápide. Aí, há uma escada rodeada por vasos. Parte os vasos e sobe essas escadas. Entrarás numa sala onde estão três inimigos. Derrota 1.º (o que parece um coelho e está aos saltos), depois derrota o morcego e, só no fim, o esqueleto. Tens de os derrotar por esta ordem para a chave aparecer.

Como se derrota o chefe do nível 2, que está dentro de uma garrafa?

Quando ele estiver dentro da garrafa, pega nela e atira-a ao chão. Repete isto três vezes. Quando a garrafa se partir tens de lhe acertar com a espada. Para que servem as conchas que se apanham?
Quando conseguires apanhar 20, dirige-te à Seashell Mansion e receberás o nível 2 da espada.

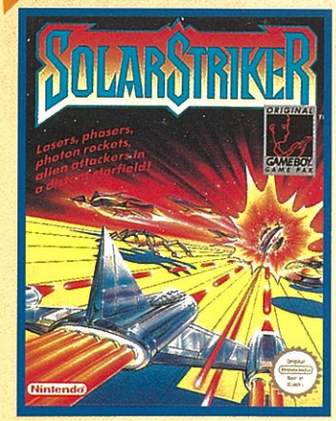
ZELDA
(Nintendo)
Como se apanha a espada mágica?

Para poderes apanhar a espada mágica, tens de ter, pelo menos, 12 corações e a pulseira de força. A espada está numa das campas do cemitério. ■

TRUQUES E DICAS DOS FÃS

Temos recebido muitas dicas, e impossível eria publicá-las todas! Tentamos escolher as que dizem respeito aos jogos mais difíceis ou aos que têm suscitado mais pedidos de informação. No entanto, todas elas são de grande utilidade pois ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Continuem a colaborar.

Envia todos os teus truques para:
Club Nintendo
(Dicas & Truques),
Apartado 150 – 2685 Sacavém

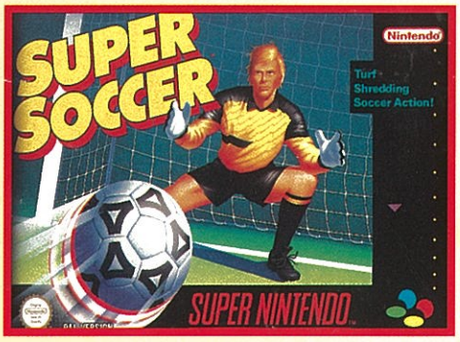


SOLAR STRIKER
(Game Boy)
No 4.º nível para passares a nave do subchefe do nível sem teres de a derrotar, vai para o canto superior esquerdo e espera que ela se vá embora.

GARGOYLE'S QUEST
(Game Boy)
Password para a 6.ª cidade: AAW8-BNDV
(Dicas enviadas pelo do sócio n.º 17 510 João Pedro Rosas Fernandes)

PRINCE OF PERSIA
(Super Nintendo)
Passwords para os níveis:
2 – 937JT9B
6 – VN!QT62
11– 3PJZ312
15 – Y22KR+D
20 – 44+BSXS
(Dica enviada pelo sócio n.º 39 914 Rodrigo Nascimento)

ALADDIN
(Super Nintendo)
Códigos para aceder aos níveis seguintes:
Nível de bonús – Princesa Jafar Sultão Princesa
Nível 6 – Jafar Princesa Aladdin Jafar
Batalha final – Aladdin Princesa Macaco (tem nome) Sultão
(Dica enviada pelo sócio n.º 1525 Diogo Rodrigues)



SUPER SOCCER
(Super Nintendo)
No modo 1p vs 2p, na escolha das equipas, para que o 2.º jogador jogue com a equipa da Nintendo, carrega no 2.º comando , simultaneamente em "Start" e B.
(Dica enviada pelo sócio n.º 27 953 Paulo Francisco Figueiredo)

ZELDA
(Nintendo)
Se puseres o nome Zelda no 3.º jogador, irás jogar a 2.ª aventura que é mais difícil.
(Dica enviada pelo sócio n.º 10 037 Tiago Aleixo)

METROID
(Nintendo)
Código para o Raio de Ondas e 65 mísseis.
OO3OOO - OOOOOO
14G1SG - GGGGGG
Código para Raio de Gelo, Ataque em Parafuso, Botas de Salto, Varia e Bomba.
O448OO - KOOOOO
OByO3G - OOOOWY
(Dicas enviadas pelos sócios n.º 9277 António Ricardo Alves e nº 40 345 Ricardo Borges)

IRONSWORD - WIZARDS AND WARRIORS
(Nintendo)
Códigos dos niveis:
1 Vento – BDBMPWLBZZBJ
2 Água – TKNMKZQZMBTG
3 Fogo – NRNMMBPTMJPJ
4 Terra – WHNMXHHJGZQT
5 Montanha de fogo – TXXMNZGRRBKW

JURASSIC PARK
(Super Nintendo)
Para destruíres os ovos das grutas faz o seguinte: quando apanhares o gás dos nervos, basta que passes por cima deles para que eles fiquem inutilizados.

SNAKE RATTLE & ROLL
(Nintendo)
No 1.º nível, podes passar directamente para o 8.º Para o conseguires, mal apareças no ecrã avança logo sem parar, não deixes que nenhum obstáculo te faça parar. Quando chegares ao outro extremo do nível, verás um foguetão, se conseguires saltar para dentro dele irás para o 8.º nível.

FORTRESS OF FEAR
(Game Boy)
Quando fores a pôr as tuas iniciais na tabela de *records*, põe W, coração, W. Com isto poderás começar o jogo com seis vidas em vez das normais três. ■

MARIO LOJA

ESTE VERÃO VAIS DAR NAS VISTAS!

Conseguirás resistir a todos estes produtos Super Mario™?

Então, selecciona o que queres e preenche correctamente o cupão.
E, se o valor da tua encomenda for igual ou superior a 5 000$00, recebes **totalmente grátis** um giríssimo **porta-chaves Mario.**
Se fores sócio do **Clube Nintendo** tens ainda um **preço especial** em todos estes produtos.

Não percas esta oportunidade.
Encomenda já, pois os stocks são limitados.

PELUCHE SUPER MARIO™

O simpático, divertido e corajoso Super Mario em peluche é o máximo!!! Escolhe o tamanho que preferes e encomenda já.

- Ref.ª M107 (tamanho médio – 26cm)
  Preço sócio – 3 750$00
  Preço não sócio – 3 950$00
- Ref.ª M101 (tamanho pequeno – 17cm)
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

PELUCHE YOSHI ™

Yoshi, o dinossauro mais original do mundo, é um dos maiores amigos do Super Mario. Dois engraçados peluches para decorares o teu quarto.

- Ref.ª K150 (tamanho médio – 32cm)
  Preço sócio – 5 400$00
  Preço não sócio – 5 600$00
- Ref.ª K149 (tamanho pequeno – 17cm)
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

SACO INSUFLÁVEL MARIO

Treina a tua agilidade com o Mario insuflável «sempre-em-pé». Em vinil muito resistente e com uma base em areia.

- Ref.ª 1508
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

R. C. SUPER MARIO KART ™

O kart do Super Mario é o máximo!... Telecomando, com 2 velocidades, rotação à esquerda e à direita e pneus de competição. Desafia o teu pai para uma emocionante corrida!

- Ref.ª 26014
  Preço sócio – 8 700$00
  Preço não sócio – 8 900$00

Atenção, todos os preços já incluem IVA e portes de correio.

™ e ® são marcas registadas pela NINTENDO Co. Ltd

CARTEIRA SUPER MARIO WORLD™

Uma útil carteira para guardares
o teu dinheiro e cartões
Em plástico muito resistente e
fecho em velcro. Grande pinta!...

● Ref.ª 5142
Preço sócio – 950$00
Preço não sócio – 1 150$00

BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

Muito prática para guardades a tua carteira,
as chaves de casa, os documentos...
em plástico muito resistente com cinto ajustável
à medida desejada.
Os teus amigos vão ficar cheios de inveja!...

● Ref.ª 5112
Preço sócio –1 150$00
Preço não sócio – 1 350$00

PASTA ESCOLAR SUPER MARIO WORLD™

Pasta indispensável para levares para a escola
todos os teus livros, dossiers, estojo de canetas
e como não podia deixar de ser... o teu Game Boy.
Prepara-te já para o próximo ano escolar!

● Ref.ª 6124
Preço sócio – 2 350$00
Preço não sócio – 2 550$00

MOCHILA SUPER MARIO WORLD™

Mochila multifunções. Leva-a para a escola,
para a praia, para a ginástica...
Os teus amigos vão adorar e querer uma igual!

● Ref.ª 4120
Preço sócio – 2 350$00
Preço não sócio – 2 550$00

Tens ainda a possibilidade de comprar estes produtos em conjunto:

MOCHILA + CARTEIRA + BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

● Ref.ª M 200
Preço sócio – 3 950$00
Preço não sócio – 4 500$00

PASTA ESCOLAR + CARTEIRA + BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

● Ref.ª P 100
Preço sócio – 3 950$00
Preço não sócio – 4 500$00

ESTE ANO OS TEUS AMIGOS VÃO MORRER DE INVEJA!...

Se o valor da tua encomenda for igual ou superior a 5 000$00, recebes totalmente grátis este giríssimo porta-chaves Mario.

* Stock limitado
* o cupão de encomenda pode ser fotocopiado

Chaves, Feist & C.ª Lda

Preenche correctamente o cupão, junta o cheque à ordem de **Chaves Feist – Clube Nintendo** e envia tudo em envelope fechado para o Clube Nintendo – Apartado 150 – 2685 Sacavém.

*CUPÃO DE ENCOMENDA: Preencher com letra bem legível

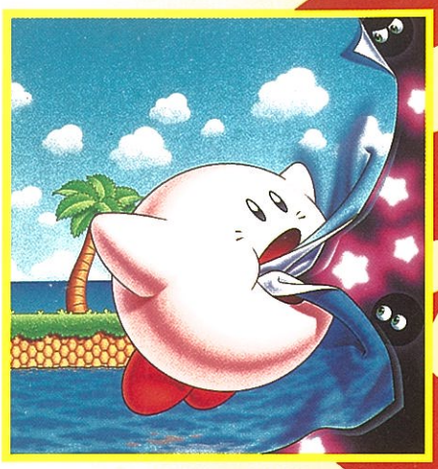
REF.ª	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
POR CADA 5 000$ DE COMPRAS RECEBEREI UM PORTA-CHAVES MARIO				GRÁTIS
O IVA E OS PORTES DO CORREIO JÁ ESTÃO INCLUÍDOS NO PREÇO DO PRODUTO				
			TOTAL	$

DESEJO QUE ENVIEM OS PRODUTOS QUE ENCOMENDEI PARA:
NOME: _____
MORADA: _____
CÓDIGO POSTAL: _____ LOCALIDADE: _____
TELEFONE: _____ IDADE: _____
SÓCIO DO CLUBE NINTENDO: NÃO _____ SIM _____ N.º DE SÓCIO: _____

JUNTO CHEQUE N.º _____ BANCO _____
Junto envio a minha encomenda, que me comprometo a levantar na estação dos correios no prazo de 5 dias após aviso de recepção. Data: ___/___/___ Assinatura: _____

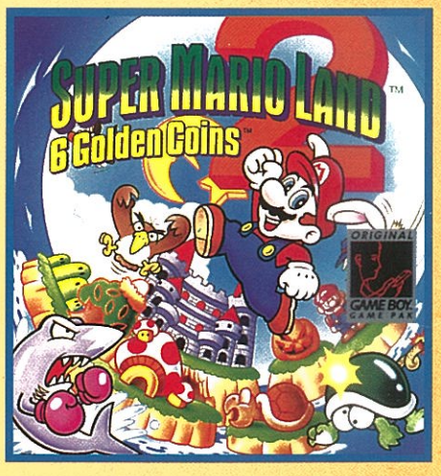
PRAZO DE ENTREGA: Todas as encomendas serão enviadas no prazo de **2 a 3 semanas.** Exceptuam-se eventuais situações de ruptura de stokcs, que serão prontamente comunicadas.

OS MAIS VENDIDOS



SUPER NINTENDO

1.º STREET FIGHTER II TURBO
2.º T2 THE ARCADE GAME
3.º SUPER MARIO ALL STARS
4.º MORTAL KOMBAT
5.º SUPER MARIO KART
6.º WWF ROYAL RUMBLE
7.º NBA ALL STARS
8.º STARWING
9.º AXELAY
10.º SUPER GHOULS 'N GHOSTS



NINTENDO

1.º SUPER MARIO BROS.3
2.º SUPER MARIO BROS.2
3.º KIRBY ADVENTURE
4.º LEGEND OF ZELDA
5.º DUCK TALES
6.º TINY TOON
7.º LITTLE NEMO
8.º SPIDERMAN RETURN
9.º GRADIUS
10.º MARIO & YOSHI

GAME BOY

1.º SUPER MARIO LAND 2
2.º KIRBY'S PINBALL LAND
3.º DARKWING DUCK
4.º SUPER MARIO LAND
5.º MORTAL KOMBAT
6.º KIRBY'S DREAMLAND
7.º KID DRACULA
8.º TINY TOON
9.º CRASH DUMMIES
10.º DR. MARIO

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos agentes autorizados *Nintendo* e, MUITO ESPECIALMENTE, nas sugestões dos melhores jogos enviados pelos nossos sócios.

Continua a enviar-nos a tua opinião para:

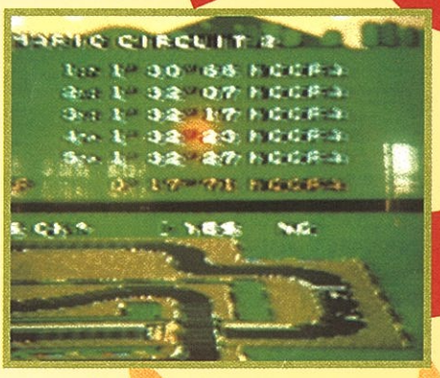
Club Nintendo, (Tabela de Jogos)
Apartado 150 – 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS

DIOGO • Sócio n.º 19 959

Chamo-me Diogo, tenho 11 anos, sou o sócio n.º 19 959. A razão por que escrevo é para enviar uma foto comprovativa dos tempos realizados no Super Mario Kart (SNES) Mario Circuit 2, na esperança de os ver publicados na revista, como *record* oficial.

Já sabes. Este é o espaço onde podes mostrar o que vales como jogador Nintendo. Queres ver o teu nome publicado? Joga, alcança pontuações máximas, tira uma foto de boa qualidade e... na próxima revista um lugar de destaque será teu! Vamos começar a premiar a melhor fotografia que nos chegue a comprovar o resultado obtido. Melhora a tua qualidade fotográfica para ganhares um prémio. ■



Envia os teus dados e fotos para:
Club Nintendo
(Pontuações Máximas)
Apartado 150 – 2685 Sacavém

GIRO, GIRO, É IR AO QUÉNIA, VER OS BICHOS À SOLTA.

COMEÇA JÁ A CONCORRER A «UM BONGO NO QUÉNIA» E PODES AINDA IR TODO EQUIPADO

Que tal convidares os teus pais, um irmão ou um amigo, para passarem 10 dias no Quénia?
E este é só o 1.º Prémio do Sorteio Final!
Concorre aos 3 sorteios «UM BONGO NO QUÉNIA» e podes ainda ganhar viagens a Zoos, e equipamento para gozares ao máximo estas aventuras! Basta enviares três códigos de barras de qualquer embalagem UM BONGO, num envelope fechado com o teu nome e morada para: SORTEIO UM BONGO NO QUÉNIA APARTADO 116 - 2796 LINDA-A-VELHA CODEX

1.º SORTEIO (Dia 7/7/94)

Viagem de uma semana ao Jardim Zoológico de Londres, para três pessoas; 9 Máquinas fotográficas; 10 Mochilas e 10 Bússolas. Envio dos envelopes até 30/6/94 - Data carimbo dos CTT.

2.º SORTEIO (Dia 4/8/94)

Viagem de uma semana ao Jardim Zoológico de Barcelona, para três pessoas; 9 Binóculos; 10 Mochilas e 10 Bússolas. Envio dos envelopes até 28/7/94 - Data carimbo dos CTT.

SORTEIO FINAL (Dia 22/9/94)

Viagem de dez dias ao Quénia, para quatro pessoas; 9 vales de compra de equipamento de safari na Loja do Coronel Tapioca, no valor de 25.000$00. Serão aceites todos os postais enviados até 15/9/94 - Data carimbo dos CTT.
Só por concorreres recebes um giríssimo cantil* para levares os teus sumos UM BONGO para toda a parte!

UM BONGO®

O BOM SABOR DA SELVA

Publicação dos resultados no jornal «Público» de 16/07/94 (1.º Sorteio); 13/8/94 (2.º Sorteio) e 1/10/94 (Sorteio Final). Concurso autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.
* Stock limitado aos 500 primeiros concorrentes

SE QUERES VENCER, JUNTA-TE A ELES.

Estas são as Super Estrelas, o novo quarteto de heróis do universo Nintendo®. Ao Super Mario™ e ao seu inseparável companheiro de aventuras Yoshi™, juntam-se agora o corajoso Link™ e o comilão Kirby™. Cada um deles tem para ti os mais divertidos e emocionantes jogos, que vais poder encontrar nos Agentes Autorizados Nintendo®. Um exclusivo da Nintendo® para os sistemas NES, Game Boy™ e Super Nintendo™. Agora, com as Super Estrelas da Nintendo®, a vitória já é tua antes de começares a jogar.

GAME BOY™ Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.